


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.12
THE KING OF POCKETGAMES
热点新闻
NDS版《赛尔达传说》新作开发中
神游NDS箭在弦上
Chinajoy预定3项NDS游戏竞赛项目
攻略透解
异色代码 双重记忆(NDS)
永恒传说(PSP)
英雄传说 白发魔女(PSP)
机兽新世纪(GBA)
PSP
话梅杂志&3DM-SMV



参与方法：

只要在2005年4月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中177页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第14辑上公布，敬请关注！

LIKY

◆最近levelup论坛掌机区的人气越来越高，真要感谢各位读者的捧场！不过令LIKY汗颜的是，因为忙于每月两辑的《掌机王SP》，我这个版主对论坛的管理有些力不从心。不过我已经在版上公开纳贤，相信很快我们就能有新闻官和副版主上任了。如今在坛子上对《掌机王SP》提出各种建议和意见的朋友相当多，很多真知灼见让LIKY受益匪浅，我们一定会认真总结，在今后的工作中不断改进。欢迎各位读者来levelup了解新一辑《掌机王SP》的出版预告，并给我们提些意见。也希望大家能在这里一起交流游戏心得！levelup的网址是：www.levelup.cn


▲熊猫黑眼圈的由来

马修

◎恭喜自己一下，马修终于度过了购买PSP后的潦倒期。

◎马修这半个月玩得最多的游戏就是PSP版的《真·三国无双》了，毕竟自己的玩起来亲切嘛，顺便也期待一下GBA版和NDS版。

◎看到短短一秒钟的NDS版《超级大战争》的战斗画面，让马修兴奋了好几天——超级期待啊。

◎虽然掌机游戏又按照惯例进入了淡季，但有三大掌机——PSP、NDS、GBA(SP)撑着，也总觉得有玩不完的游戏呢。



▲NDS版《超级大战争》，感觉尼尔和沙米看起来比以前漂亮多了。

铭风

●最近的工作越来越忙碌，用PSP在睡觉前看会儿动画是惟一的休闲活动了。在压缩MP4影像时本人一般都抛弃画面质量而重视影像的容量，毕竟要看高画质当然是要在电视上拉。(旁人：是没钱买MSD卡吧。

铭风：T_T)



●继《白发魔女》之后Falcom的经典作品《英雄传说IV 朱红泪》也接着登陆PSP了。重新绘制的精美人设暂且不提，原作那超强的剧情就十分让人期待啊。

●《任天狗》将分为3个版本发卖……任天堂好狠啊，每个版本的小狗都做得那么可爱，叫人怎么取舍啊。

雷伊

■《异色代码 双重记忆》的出色程度已经超出了当初我对它的预想，其中一些谜题的解法完全活用了NDS的机能，真是让人匪夷所思，如果流程能再长点的话那就更好了。本辑《掌机王SP》为大家献上本游戏的流程攻略，下期开始陆续奉上剧情鉴赏，希望大家继续支持！



■加入《掌机王》小组后，发现自己接触家用机的时间越来越少了，最近抽空玩穿了一遍去年暑假发售的《数码恶魔传说》，感觉还是相当不错的。

■最近还是一直在听Spitz的一些老歌，比如《空も飞べるはず》和《チェリ－》等等，他们的新大碟《ス－ベニア》推出也已经有一段时间了，下次有机会的话一定找来听听。

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。或发Email到pgking@263.net

掌机王SP CONTENTS VOL.12 目录





封面插图：口袋巧克力

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

掌机王SP 口袋光环 Vol. 12 Tales of Eternia

影像VCD内容导视

索引



NDS 卡带收藏盒

（不包含卡带，一次送 3 个）



海报 逆转裁判 3



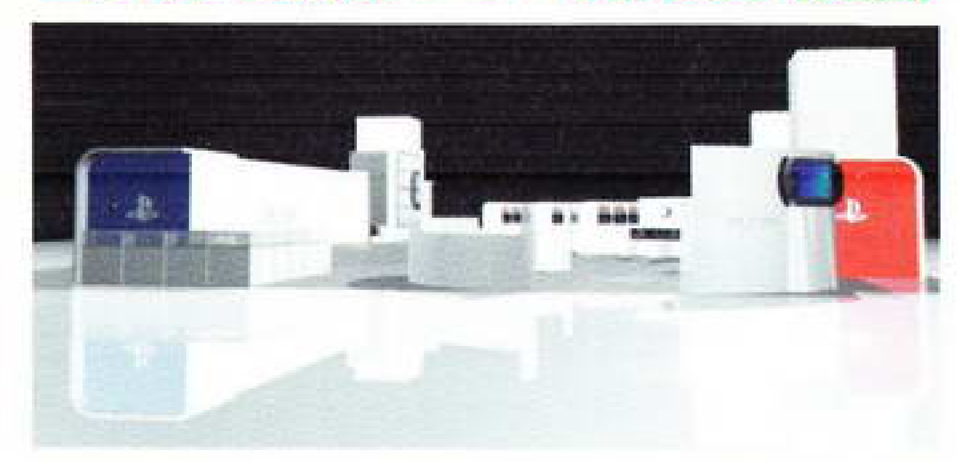


情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：星夜

■台北电玩展 PSP 成为最大焦点



2月24至28日，“2005台北国际电玩展”在台北世贸中心召开。SCEH台北分公司今年首次参展，并且在会场设置了60个摊位，成为本届展会规模最大的出展单位。

2月24日台北国际电玩展开展当日，SCEH在其展台举办了开幕式。开幕式的最初就是14名展会小姐带着PSP进场，显示了本届展会SCEH对PSP的重视程度。其后SCEH董事长安田哲彦发表了演讲，表示目前PS2全球出货量已经达到了8139万部，全球游戏出货量达到了7.775亿套。本次展会中最受注目的焦点就是PSP，安田哲彦向在场观众和媒体介绍了PSP的功能特点以及相关技术，包括无线网络功能以及UMD光碟。不过这次安田哲彦依然没有公布PSP在台湾地区的上市时间和价格，仅表示台版PSP将于3月中旬之后正式公布，上市时间为春季之内。安田哲彦表示，由于目前PSP的产量仍然不足，因此将会优先供应日本以及3月下旬北美首发的庞大需求量，亚洲的发行计划将会全部延后。并且由于运输费和关税等成本，亚洲版PSP可能比日本稍贵。初期上市的亚洲版PSP将会采用英文界面，今后会通过操作软件更新的方式提供中文界面。



这次PSP的展出方式与之前的东京游戏展和香港召开的亚洲游戏展相同，由展会小姐随身携带PSP与观众进行一对一的试玩讲解。另外SCEH方面也请到了小林麻美（即杨思敏）和明日香担任PSP的代言人，在展台实地试玩了PSP。

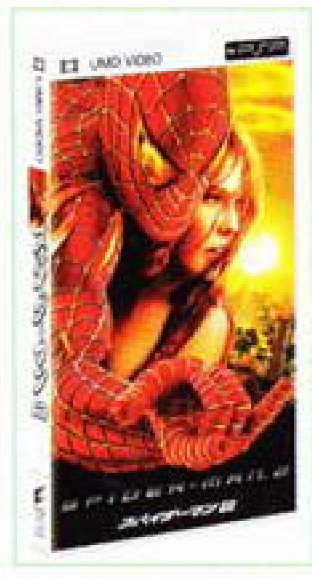
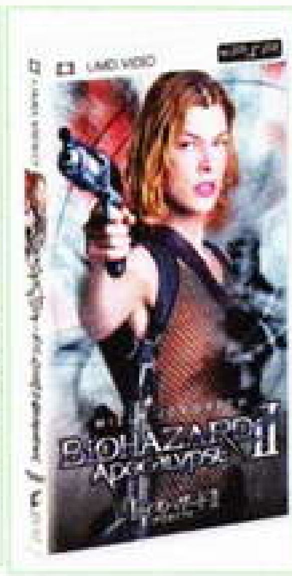


这次SCEH展出的PSP游戏共有8款，分别为EA的《极品飞车 地下狂飚 竞争者》、Namco的《山脊赛车PSP》和《Namco博物馆》、SCE的《大众高尔夫携带版》和《哔啵猴学园》、KOEI的《真·三国无双》、音乐馆的《模拟火车+电车GO 携带版 东京急行篇》。



索尼将于日本大规模展开UMD影碟业务

3月3日，索尼正式宣布了UMD影碟在日本的发行计划。日本的UMD影碟将于4月13日开始正式上市，首批作品是《蜘蛛侠2》、《地狱男孩》、《生化危机：启示录》。这三部电影的售价为3800日元，与日本市面上普通的DVD电影价格相同。而索尼音乐娱乐部门也将会于4月13日推出多部MV（音乐电视）影碟，分别为Asian Kung-fu Generation、Sayaka、Skoop OnSomebody、Soul'd Out、Sowelu、中岛美嘉、Rythem等歌手的MV新作品，这批MV影碟的售价为2940至4935日元之间。



索尼同时宣布，目前UMD影碟在日本已经获得27家厂商的支持，有5家厂商将会提供UMD影片编辑的相关工具。今后每个月将以大约3部新影片的速度在日本不断推出新的UMD影碟。索尼的UMD影碟除了可以通过PSP播放外，今后索尼也将会开放UMD影音格式，授权相关硬件商生产UMD影音软件播放器，使得UMD成为新一代标准便携式影音格式。

目前加盟的UMD影碟供应商	
Aquaplus	凸版印刷
Asmik Ace Entertainment	TOMY
Aniplex	日活
enterbrain	Hudson
Capcom	Happinet
KOEI	Bandai
Saidera Paradiso	Bandai Visual
JSDSS	Pony Canyon
GDH	Marvelous Entertain-
小学馆 Production	ment
Square Enix	MediaWorks
Spike	**UMD影片编辑工具供应商**
SCEJ	IMAGICA
Sony Picture Entertainment	Qtec
Sony Musci Entertainment	Sony PCL
Digital Media Lab	Sony Music communications
东北新社	Frameworks Entertainment

记忆棒将可存放完整PSP游戏



全球最著名的移动存储设备生产商Sandisk公司宣布将在3月末推出双倍于目前最大容量的PSP用Memory Stick Duo（记忆棒），最大容量将达到2GB。同一时期索尼也公布了2GB的“高速短记忆棒”（Memory Stick PRO Duo HIGH SPEED 2 GB）。

Sandisk公司的2G记忆棒的建议售价为：标准版359.99美元，Ultra II模式为479.99美元。随着2GB记忆棒的推出，1GB以及更小容量规格的记忆棒有望在近期内陆续降价，从而和CompactFlash，MiniSD等其他记忆载体规格展开竞争。目前1GB的索尼记忆棒售价为220美元。





2G的PRO Duo和PRO Duo Ultra II记忆棒的发布对于PSP将具有深远的意义，由于其容量已经超过了UMD光碟，这意味着今后用户可以将UMD影碟和游戏文件全部拷贝到记忆棒中。

NDS版《塞尔达传说》新作开发中

在接受法国《解放报》的采访时，任天堂制作人青沼英二谈到了“《塞尔达传说》系列”的NGC版新作，并且确认目前正有一款NDS版《塞尔达传说》新作正在开发中。

青沼英二先是透露了NGC版《塞尔达传说》新作的开发情况，表示目前他正200%的投入到该作的开发中，并且该作的故事发生在《风之杖》之后，将会在2005年下半年上市。然后青沼英二就透露了NDS版《塞尔达传说》新作的消息。“毫无疑问，NDS上肯定会有《塞尔达》新作。实际上，《4支剑+》的创意对于NDS版的开发大有益处。”青沼英二说。不过青沼英二

并没有透露NDS版《塞尔达传说》新作的具体消息，不过从他的话推断，相信该作将会是《4支剑＋》那样强调多人游戏乐趣的作品。

■神游确认成为CGT惟一官方合作伙伴

本刊在截稿之际通过可靠渠道获得的信息——神游公司已被确认为本届CGT的惟一官方合作伙伴，同时一大批最新的作品也将以“竞技项目”的形式首度亮相，之前众多关于神游的猜测——NDS也好，软件也好，随着这个消息的逐步明朗化，一切似乎已成为现实……

“CGT”——全称为“中国电视游戏竞技赛(China Joy Console Game Tournament)”，为新闻出版总署主办的专业游戏展会“ChinaJoy”的配套官方赛事，是一项权威的、被政府所认可的电视游戏竞技项目。本届CGT的承办执行单位为国内著名IT门户PCHOME(www.PCHOME.net)，初赛将于上海、北京、广州、成都四地同步展开，最终胜出的高手云集上海“ChinaJoy”现场进行决赛。

本届CGT最大的看点，无疑是神游官方的参入，“CGT唯一官方合作伙伴”的身份更是意味深长，这不仅意味着神游又一次在市场行动中领先于竞争对手，也意味着神游的行业地位被政府所承认。目前神游提交的竞技项目总数高达史无前例的7、8个之多！仅NDS一个平台便已占据了3个项目！相关人士还透露，在这些项目中，有5个是目前还未上市的新游戏！NDS平台已确定其中一款为《大合奏》，还有一款为第三方的作品。这也强有力的证明了行货DS软硬件均已处于“只欠东风”的进度了。本次赛事在奖金额方面便已高达数十万，同时还有大量神游主机包括iDS等作为奖品，外地选手若顺利晋级，更由神游完全包办在上海参加决赛的旅费。

本次比赛预计3月底开始接受报名，有兴趣的读者可通过邮件向神游活动部门咨询详细情况(joy@iQue.com)，进一步情况请留意本刊的后继报道。

■迫于压力索尼开始受理PSP按键问题

上一期曾经报道，SCE社长久多良木健在接受媒体采访时表示PSP的□按键问题主要是出于整体设计上的考虑，玩家和开发商需要适应这一设计方案。然而由于消费者的抱怨之声越来越强烈，2月底，索尼终于出面受理PSP的按键质量问题。

根据SCE官方发表的声明，目前出现□键质量问题的PSP主要是因为当初在进行主机外壳制造的时候，没有将孔穴附近残存的塑胶碎片清理干净，因而导致该键按下后偶尔会出现被卡住而无法正常弹回的情况。不过在2005年之后发售的PSP主机并不存在这一问题。SCE在2004年内的PSP总发货量为51万部，这批PSP中有0.6%出现了□键的质量问题。

PSP的□键与屏幕靠得太近，因而没有足够的空间容纳该键内部的塑胶，该键的设计与其它三个键不同，并非采用直接下压的方式，而是稍微偏右。目前索尼并没有宣布□键本身的设计是否会导致该键容易损坏。

■《口袋妖怪》主题游乐园开张


■本次活动的宣传画。

3月25日规模盛大的“2005年日本国际博览会”(又称爱知万博会)即将在名古屋召开，P-Project (POKePARK Project)公司将会在该博览会期间设立以《口袋妖怪》为出题的游乐园“口袋公园”。口袋公园将会在爱知万博会召开前一周(3月18日)率先开张，设立于该博览会专门成立的“游乐园区”。“口袋公园”的开办时间长达半年，将于9月25日结束。

■“口袋公园”的布局图。


P-Project设立的“口袋公园”中总共设立了12种与《口袋妖怪》相关的精彩节目，包括有《口袋妖怪》主题的过山车、摩天飞轮等，


■可以在"口袋公园"里买到的各种挂饰。

还有精灵球造型的"《口袋妖怪》大观赏车"和皮卡丘造型的游览车在整个园区行进游览。现场有一个相关商品销售区"口袋商店R"，这里的工作人员穿着"火箭队"、"岩浆团"、"洪水团"等的制服为游客提供服务。最有趣的是将会在现场举办的口袋妖怪捕猎旅行活动。该活动模仿《口袋妖怪》动画和游戏版的方式，现场会向参观者派发特制精灵球，这颗精灵球内容安装了富士通开发的IC卡片系统，通过现场各处设立的ID卡数据读写装置获得和记录获得口袋妖怪的信息，在现场寻找和捕捉口袋妖怪。

■为北美让路 韩版PSP延期至5月

韩国SCEK的发言人透露，由于SCE总部目前已经将PSP的战略重心放在北美，为了在北美PSP首发时提供100万部出货，目前SCE已经暂缓欧洲和亚洲的PSP发行计划，原定3月在韩国上市的PSP将会延期推出。韩国地区的PSP将于4月之后发行，发言人表示他们目前正努力以4月下旬到5月初发售为目标。此外于韩国同属亚洲市场整体计划一部分的香港和台湾等地，预计也将会于同一时期上市。

据SCEK透露的消息显示，韩国方面的游戏厂商已经为PSP的发售做好软件准备。目前韩国已经有55家厂商签约为PSP开发游戏，其中有20家已经投入新作开发。SCEK本身也在开发一款PSP原创赛车RPG《GolRace》，该作由一个15人团队开发。已经确定在北美推出的6部UMD电影中，有4部确定将会在韩国推出，分别为《限制级战警》、《墨西哥往事》、《蜘蛛侠2》、《地狱男孩》。

■任天堂推出NDS试玩版免费无线下载服务



2月26日起，任天堂正式在日本推出NDS游戏试玩版以及新游戏内容的免费无线下载服务。任天堂在日本全国各大城市的30多家零售店设置了无线下载试玩机台，这个机台中将会提供NDS游戏的试玩版以及一些游戏的相关追加资料。

这项无线下载服务是通过NDS的无线通信功能，将试玩机台内的数据传输到玩家的NDS上。首批提供的游戏试玩版包括《陨石大战》和《直感一笔画》。玩家下载这两款游戏试玩版的时候无需在NDS主机上插任何游戏卡片，只要使用NDS系统内置的"DS Download Play"功能就可以直接下来玩，不过一旦关机这些数据就会自动消失。另外任天堂还提供了《大合奏！乐队兄弟》的5首新曲目供玩家下载，下载这5首新曲目需要使用原作的游戏卡片，下载后的数据会存储在游戏卡片里，断电后依然存在。

任天堂本次提供的免费无线下载服务仅仅是一项试点型实验性服务，这项服务将于3月31日结束。目前任天堂方面并没有宣布今后是否会更大规模地推广此项服务。



■任天堂为全部购买者替换"播放君"



2月21日，任天堂官方推出的NDS/GBA用影音播放器"播放君"终于在日本上市。然而就在上市的第二天，任天堂就向所有购买的玩家发送了一封电子邮件，在这封邮件中，任天堂表示由于"播放君"所附带的立体声耳机左右耳所输出的声道相反，因而决定将已经卖出去的产品全部召回。任天堂收到用户退回的"播放君"后，将于3月5日向用户寄出全新的版本。事实上左右耳声道相反的问题很难察觉到的，多数购买者都是在收到任天堂的邮件后才发现存在这一问题。



■任天堂宣布将会推出四种新颜色的新版NDS，分别为将于3月24日发售的纯白、石墨黑，以及将于4月21日发售的松绿蓝和糖粉红。



■来自日本零售商方面的消息显示，KOEI将会在PSP上推出其经典恋爱AVG“《遥远的时空中》系列”的最新作《遥远的时空中：彩绘手箱》。本作将于4月1日在日本发售，售价为6800日元。本作中将有很多迷你游戏，包括一个方块益智型游戏以及可以支持PSP无线多人游戏功能的棋盘游戏。购买本作的玩家将会获得KOEI赠送的特制PSP包，以及一张收录了《遥远的时空中》全系列动画的UMD碟。

遙かなる時空の中で
彩絵手箱

■索尼宣布将会为3月24日美版PSP的首发准备100万部PSP，使其成为PS2之后游戏史上又一次最大规模的主机首卖活动。索尼同时宣布，日版PSP从12月12日发售以来，在日本的出货量已经超过118万部。

■岩田聪在《MOTHER》的创作人系井重里的个人网站上透露，NDS《大合奏！乐队兄弟》实际上是3年多以前就开始策划的一款游戏，原本准备在GBA上推出，其开发代号为“Game Boy Music”。由于容量要求太大而最终被转移到NDS上。岩田聪还透露说，目前任天堂正在策划一款可以通过声音和触摸光线来玩的NDS游戏。

■日本购物网站“乐天市场”的资料显示，Hudson的NDS新作《炸弹人》将于5月26日发售。本作将有10大区域总共100多个关卡，并且支持最多8人的无线通信对战。



■美国技术研究所的分析师PJ McNealy表示，GBA的正统后续主机可能将会在今年假期上市，售价将与GBA SP持平，为99美元。届时GBA SP的价格将会下调到49美元。该主机将会兼容GBA游戏。不过任天堂并未证实PJ McNealy的猜测。

■著名业内观察家、Wedbush摩根证券的Michael Pachter在“游戏经济中的赢利性定位”会议上表示，他从索尼内部获得消息，索尼目前正在开发搭载50GB硬盘的新型号PSP。该新型PSP的样机可能将于今年年内完成，不过要到明年才会开始量产。不过索尼方面并未证实该消息。

■据日本零售商店员的网络日志透露出来的消息显示，将于4月7日发售的PSP竞速游戏《WipOut Pure》今后将会每月提供2条新赛道和背景音乐下载。每条赛道的容量为4MB左右。这项服务至少将会持续6个月。也就是说要将这些内容都下载下来，玩家至少要准备一个48MB以上的记忆棒（2×4MB×6＝48MB）。

■诺基亚宣布将会下调N-Gage的软件价格，过去已发售N-Gage的售价将会下调到15英镑，新游戏标准价格下调到25英镑。《X战警传奇》和《分裂细胞：混沌理论》将会是价格下调后推出的首批新作。

■欧洲任天堂为3月11日NDS在欧洲的首发准备了65万部出货，NDS在全欧洲总共3万多家零售店销售，发售首日提供了250万套游戏软件。目前NDS在日本的出货量已经超过了182万部。





■2月25日韩国三星电子副总裁Ju-ha Park透露，三星将会进军欧洲掌机市场。三星将会推出的这部掌机是类似N-Gage的以游戏功能为主的手机，目前三星正在与一家顶尖游戏公司为该掌机准备游戏。这款掌机将于年内在欧洲上市。

■据报道，任天堂目前正在开发基于NDS卡片的Divx电影压缩技术。通过该技术NDS可以直接播放卡片里存放的Divx电影，并且电影的长度将会在两个小时以上。目前看来，首批NDS用Divx电影可能将会是来自迪士尼或者皮克斯的动画电影。不过任天堂并未确定该消息。

■任天堂将于4月7日在日本推出一款叫做《Electro Plakton》的音乐游戏新作。该作将会支持NDS的麦克风，玩家可以通过麦克风录制自己的音乐。

■Take-Two Interactive宣布PSP版《横行霸道》新作将会在其第三财季内上市，Take-Two的第三财季为5月1日至7月31日。

■3月初，在接受英国GamesIndustry.biz的访问时，Epic Games的副总裁Mark Rein表示他很有兴趣在PSP上推出具备多人游戏功能的《虚幻竞技场》。并且该系列的发行商Midway也对于推出PSP版《虚幻竞技场》表示很有兴趣。

■根据来自日本零售商的未确定情报，索尼可能会在春季商战期间于日本推出新颜色的PSP。

■美国狮门影业宣布将会在PSP上推出UMD格式的电影，这是索尼电影之外第一家宣布加盟UMD影碟规格的电影公司。首批PSP专用UMD电影包括《死亡之屋》和《电锯惊魂》，以及经典动作片《全面回忆》和《踏在浪尖上》。

■雅虎宣布收购Stadeon制作室，并成立雅虎游戏制作室，由Stadeon的首席执行官John Cahill担任主管，这家制作室将会以开发手机游戏为主要业务。这是雅虎第一次进军手机游戏市场。

■3月8日开始召开的“游戏开发者大会”上，Square Enix宣布了两款为美国手机游戏市场制作的大作：《最终幻想VII滑雪》(Final Fantasy VII Snowboarding)和《武藏传：移动武士》(Musashi：Mobile Samurai)。Square Enix方面的高层表示，他们今后为美国手机游戏市场设立的开发项目将会以这两款游戏的销量为参照。《最终幻想VII滑雪》是根据1997年经典名作《最终幻想VII》中出现的滑雪迷你游戏制作的，玩家操纵的依然是克劳德。而《武藏传：移动武士》则是根据PS2版《武藏传》新作开发，是一款动作过关游戏。目前这两款游戏的对应手机型号并未公布。









最新日本掌机游戏周间销量榜

在《波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险》发售初期，日站上到处充斥着对其BUG的不满，甚至连SCE自己都在官方网站公布了此BUG的回避方法。但是，当实际拿到游戏时，我们才发现其实这个BUG在一般情况下是根本不可能触发的，估计又是日本的一些"やりこみ"派无意中发觉的，没想到最后事情却越闹越大了。除此之外，本周销量榜上并没有太多新面孔，都是一些老游戏在维持着余热。

累计时间2005年2月14日～2005年2月20日

第1位 NDS



CATCH！TOUCH！耀西！ 周间销量12925套 累积销量11万2251套

在NDS上的马里奥和瓦里奥风潮渐渐淡去之时，耀西很好地担当起了新旧软件交接者的角色。

Nintendo | ACT | 2005年1月27日发售 | 4800日元

第2位 PSP



波波罗古罗伊斯物语 周间销量11161套 累积销量43245套

游戏的BUG只是虚惊一场，精美的画面和海量的动画让人爱不释手。

SCE | RPG | 2005年2月10日发售 | 4800日元

第3位 GBA



传奇 内克隆的印记 周间销量9623套 累积销量9623套

本卡带并不能在NDS上进行游戏，对其感兴趣的玩家要注意了！

Bandai | RPG | 2005年2月17日发售 | 4980日元

第4位 PSP



大众高尔夫 携带版 周间销量8869套 累积销量29万7496套

这种相当消磨时间的游戏相必还会在排行榜上停留很长时间。

SCEI | SPG | 2004年12月12日发售 | 4800日元

第5位 NDS



瓦里奥制造 摸摸乐 周间销量8582套 累积销量66万1425套

"《瓦里奥制造》系列"是低成本高回报游戏的典型，系列下款作品会是什么形态呢？

Nintendo | ACT | 2004年12月2日发售 | 4800日元

排名	游戏名	周间销量	累积销量	厂商	类型	发售日	价格
第6位 NDS	超级马里奥 64DS	8473套	63万9099套	Nintendo	ACT	2004年12月2日发售	4800日元
第7位 GBA	超级机器人大战 原创世纪 2	7628套	13万9659套	Banpresto	S・RPG	2005年2月3日发售	4800日元
第8位 GBA	马里奥聚会 ADVANCE	6858套	14万4852套	Nintendo	TAB	2005年1月13日发售	4800日元
第9位 GBA	口袋妖怪 绿宝石	6323套	145万4501套	Nintendo	RPG	2004年9月16日发售	4800日元
第10位 PSP	真・三国无双	5722套	22万302套	Koei	ACT	2004年12月16日发售	5280日元

掌机游戏综合发售表

继上次的《真·三国无双ADVANCE》闪电公布后，本次又有新的惊喜要带给广大GBA玩家，那就是《新·我们的太阳》，看来这个系列已经准备每年暑假准时降临掌机了？NDS方面，期待已久的《逆转裁判》日版新作也终于得到了证实，虽然内容和之前公布的美版是一样的，但是新加入的一章我想也足以令FANS雀跃了吧。PSP上近期公布了不少恋爱AVG游戏，光荣的看家女性向恋爱大作《遥远的时空中》更是一下公布了两款作品，除了4月1日推出的《彩绘手箱》外，系列正统第2作也将以复刻的形式于年内绚丽登场PSP！

发售表阅读提示 ▶▶▶▶▶▶▶▶

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、日/英文原名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格。

2.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE　2005年

3月10日	千年家族	千年家族	Nintendo	SLG	4800日元
3月24日	真·三国无双 ADVANCE	真·三国无双アドバンス	Koei	ACT	4800日元
4月21日	洛克人 ZERO4	ロックマン ゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
4月28日	海贼王 龙之梦	ONE PIECE ドラゴンドリーム！	Bandai	ACT	4800日元
4月	TheTowerSP	ザ・タワーSP	Nintendo	SLG	4800日元
	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Bandai	AVG	4800日元
夏	新·我们的太阳	新·ボクらの太陽	Konami	ACT	价格未定
	死神 BLEACH	BLEACH	SEGA	ACT	价格未定





▲这款充满着清新可爱风格的模拟类游戏是近期GBA上的重头作品。

Nintendo DS　2005年

3月10日	一笔吃豆	パックピクス	Namco	ACT	4800日元
	陨石大战	メテオス	Bandai	PUZ	4800日元
3月14日	Catch! Touch! 耀西!	Yoshi's Touch & Go	Nintendo	ACT	29.99美元
3月17日	牧场物语 精灵驿站	牧场物语 コロボックルステーション	MMV	SLG	4800日元
3月24日	蛋兽英雄	エッグモンスターヒーローズ	Square Enix	RPG	4800日元
	触摸! 卡比	タッチ! カービィ	Nintendo	ACT	4800日元
	侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探偵·癸生川凌介事件譚 假面幻影杀人事件	元气	AVG	4800日元
	太空侵略者DS	スペースインベーダーDS	Taito	SHT	3800日元
3月31日	役满DS	役満DS	Nintendo	TAB	4800日元
4月28日	咕噜咕噜回旋投	ぐるぐる投げっと	Success	ACT	4800日元
4月21日	任天狗	Nintendogs	Nintendo	ETC	4800日元
4月	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	MTO	TAB	3600日元
5月	雾都奇谭 迷失少女	Londonian Gothics −迷宫のロリータ−	Megacyber	A·RPG	价格未定

Nintendo DS 2005年

春	SD高达G世纪DS	SDガンダムGジェネレーションDS	Bandai	SLG	5800日元
	NARUTO 最强忍者大结集3	NARUTO－ナルト－ 最强忍者大结集3	Tomy	ACT	价格未定
	超执刀 墨丘利神之杖	超执刀カドゥケウス	Atlus	ACT	价格未定





▲两款休闲佳作在同日登场，NDS玩家可以欢呼了！

PlayStation Portable 2005年

3月17日	捉猴啦P	サルゲッチュP!	SCE	ACT	4800日元
3月24日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
	死神BLEACH 灵魂升温	BLEACH ヒート・ザ・ソウル	SCE	FIG	4800日元
3月31日	新天魔界 混沌时代IV 另一个故事	新天魔界 GOCIV アナザサイド	Idea Factory	SLG	4800日元
4月1日	三国志V	三国志V	Koei	SLG	4800日元
	遥远的时空中 彩绘手箱	遥かなる时空の中で 彩绘手箱	Koei	AVG	4800日元
4月7日	WIPEOUT PURE	WIPEOUT PURE	SCE	RAC	4800日元
4月21日	首都高BATTLE	首都高バトル	元气	RAC	4800日元
4月28日	英雄传说 朱红之泪	英雄传说 朱红の雫	Bandai	RPG	4800日元
	彼岸岛	彼岸岛	Nowproduction	AVG	4800日元
5月15日	横行霸道	Grand Theft Auto	Rockstar	ACT	49.99美元
春	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダーポケット	Taito	SHT	3800日元
	GT赛车4携带版（暂名）	グランツーリスモ4モバイル(暂名)	SCE	RAC	价格未定
	机动战士高达forPSP（暂名）	机动战士ガンダム forPSP（暂名）	Bandai	ACT	价格未定



去年底那款大杂烩的《比波猴学院 捉猴大全集》卖得不错，不知道这次这款正统作品会取得怎样的成绩呢？

文 冰咖啡 编 马修

汉化讯息台

最近一段时间以来，DUMP中文版GBC游戏又热了起来，而新的汉化GBA作品也有推出，已经推出的汉化作品当然要发布纠错补丁——淡季的来临已是事实，玩玩以前的游戏，玩玩中文的、以前没玩明白的游戏，也不失为一种不错的游戏生活。

《逆转裁判3》中文1.02版(最终测试版)



2月19日，CGP发布了《逆转裁判3》中文的1.02最终测试版，主要就是改了错字，使这个版本的错字降得更少，CGP小组还特别感谢了会员polika对错字BUG汇报以及罗纳尔南的测试。

007





继2月17日发布了GBC的《百万大富翁》中文版后，2月21日，唐晓东又将他新DUMP的GBC版中文游戏《007》发布了。GBC上这样的游戏素质大多平平，不过既然是中文的，也倒多了一项“玩剧情”的乐趣。(笑)

恶魔城DX



正月十五，游戏汉化联盟发布了GBC ROM《恶魔城DX》，这个其实是一个内部的测试版，本作移植于GBA版《恶魔城》，开发商是“新特奇”，其游戏主要用于外销，所以国内知名度不是很高。不过从游戏上看，该公司的移植水平还是很高的。



耽美梦想



2月25日，CGP会员落羽清音MM将其第一个作品《耽美梦想》汉化版发布了，在发布时，她感谢了SODY的支持和破解，以及自由MM和花园等人支持。

在《耽美梦想》中，玩家将扮演女主角在一所贵族学校中开始为期两年的学习及恋爱生活，有各种类型的帅哥、性格各异的贵族少女。在两年的学习中，看你能否实现自己的愿望，能否走进各大帅哥的心？——这是一款女性向的游戏，而落羽清音汉化这款作品就是因为在汉化作品中，女性向游戏太少。并希望汉化界能多重视一下女同胞。在此，笔者也帮落羽清音向各位MM推荐这款游戏。最后笔者也让各位男性玩友有个心理准



备，由于游戏是女性向，所以游戏中众多的各具气质的MM是不能追的。（哭）

马里奥对大金刚





2月26日，CGP另一会员flyeyes也发布了自己的第一个汉化作品——《马里奥对大金刚》，虽然游戏的文本和图片都不多，汉化较容易，但游戏的内容还是蛮搞笑的。没能完全汉化。汉化者称，在文本方面，还没有汉化“e+读卡器”的部分；图片方面，虽然没能找到很多压缩的256色图片，但16色图片应该全都汉化了。



洛克人Zero3 Final



2月26日，零组发布了《洛克人Zero3》汉化版的修正补丁Final版，这一版本中，解决了雪原对话问题和对话时文字闪动问题，并对文本进行了全面的润色，还把小游戏菜单也汉化了并纠正了其他一些BUG。汉化小组的汉化工作虽然得不到一分报酬，但他们的制作态度仍然认真严谨，这一点就足以令人敬佩。

《塞尔达传说 缩小帽》繁体版



3月2日，larrywalker在天使汉化组的《塞尔达神奇帽》完全最终汉化版v2005 SP3基础上，将字型换成了繁体字，不过作者称其大地图的字不会换，如果玩友觉得丑，就请多担待了。如此，习惯于繁体字的玩友，也能充分享受到汉化版的乐趣了。

数码暴龙翡翠版2中文版



3月6日，天空联盟会员dragonzero在EZ模拟论坛(EMU-ZONE)发布了他DUMP的游戏——《数码暴龙 翡翠版2》和《数码暴龙4》的中文版。发布游戏时，dragonzero顺便介绍了天空连盟，并感谢了游戏汉化联盟、EZ和混沌星辰。而他发布了第一个DUMP的游戏是的《游戏王2暗界决斗记》。



这两款游戏都是横向过关的ACT类，大体相同且差别不大，应该是像《口袋妖怪 红·绿》那样的同一作品的不同版本。

文 世界树 编 马修



WipeOut Pure　PSP

Wipeout Pure

◆SCEA ◆RAC◆2005年3月23日◆美版

◆1-8人◆记忆体未知◆39.99美圆

◆对应无线通信对战

以未来反重力浮游赛车为主题的《WipeOut Pure》，游戏中玩家将穿梭在未来的反重力赛车跑道，体验超越音速的极限飚车快感，以及攻击与被攻击的刺激对决。

抛开其他的感情，陶醉于"最快"的感受中吧！

本次的PSP版，藉由强大3D的图形处理能力，首度于掌机上实现了系列作著称的炫丽科幻风格与高速流畅画面，以及使用模拟游戏杆的精细操作，同时也将支持无线网络联机对战的功能。



▲赛车是没有轮子的，而车身形状也比较接近战斗机。



▲使用"反重力浮游"系统，赛车是悬浮在半空中的。



用道具进行攻击！



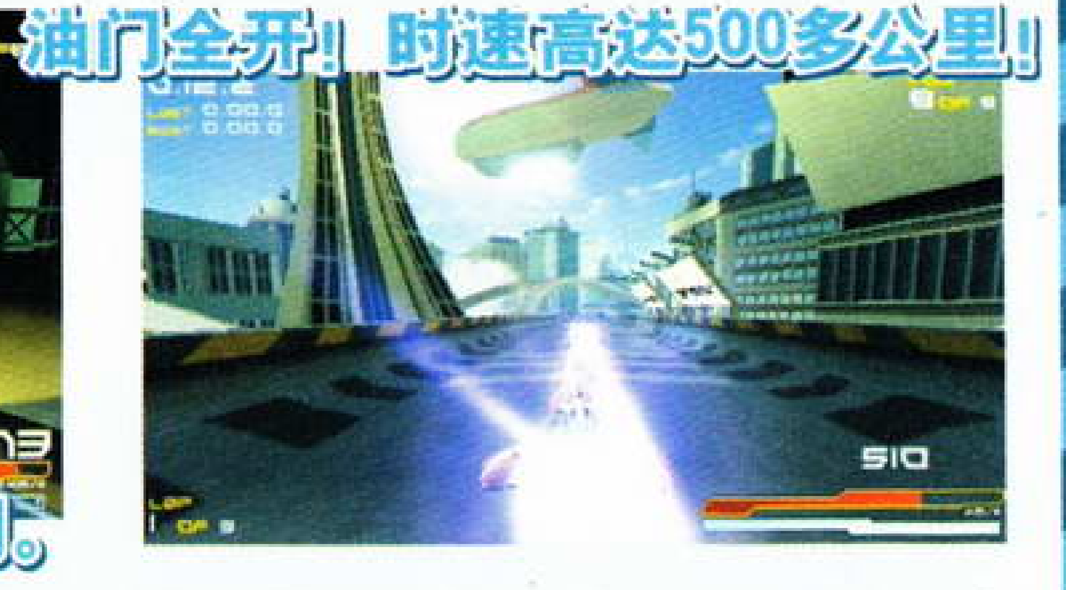
◀可以装备各种道具，如地雷，飞弹和机枪等来在赛程中排除对手。

在游戏的赛道上设置了有加速效果和内含武器的道具的点，当玩家的车接触到的该地点的时候就获得相应的奖励。而玩家的赛车每次只能装备一种武器。当玩家拿到自己不喜欢或不适合该赛道上使用的武器时，可以选择把它"吸收"掉来转换成为护盾的能量而不至于浪费掉，也能更好的抵抗来自赛道预设的或者对手的妨碍。



锁定目标，发射！！


使用护盾来抵御不良影响。


油门全开！时速高达500多公里！

丰富的赛道可供选择，以下只介绍其中的5个


城市赛道

空中赛道


科幻赛道





正式赛道



五个游戏模式公布：

与前作相同，单机模式和时间模式等依旧在，另外本作还增加了活用PSP性能的新要素。

新 ZONE模式

使用专用的赛道和赛车，以破坏对手的机器为目标的模式。

单机赛事模式

选择喜欢的赛道和赛车，与CPU所操作的7个对手进行比赛。

杯赛模式

有多个速度级别的杯赛可以挑战。

时间模式

没CPU对手，没有辅助道具，纯粹与时间竞赛的模式。

自由模式

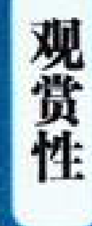
独自在自己选择的赛道上行驶的练习模式。

三大特色：

度身订做的新要素，全面提升游戏乐趣。

更新性

使用无线网络连接，官方会放出补充的资料给玩家丰富游戏内容。



用无线网络可以进行同时多达8人的比赛。

观赏性

不但画面绚丽，还收录的《WipeOut》系列的名曲，其中还包括未知名的BGM呢！

文 树之大精灵 编 雷伊


蜘蛛人2掌上版

Spider-Man 2 Hands-on



◆Activision◆ACT◆预定3月23日◆美版
◆一人◆记忆容量未知◆49.99美圆
◆首发对应UMD电影◆推荐年龄 10岁

《蜘蛛人》题材在电影游戏等领域频频出击，赢得市场的同时还不忘获得掌声。FANS更是遍布全球。PSP在北美首发里不但电影率先推出了UMD版来进行配合，游戏也突然给玩家来个惊喜。我们会在下面为大家带来《蜘蛛人》游戏最新作——突然发布的PSP上在《蜘蛛人2》。

位于拉斯维加斯的Activision展示了开发过程中的《蜘蛛人2》，它是最近才公布参与到PSP的北美发售中。这个游戏是老牌开发小组Vicarious的原创游戏，最近《蜘蛛人》的冒险系列在几个平台和移动系统上做出尝试，包括参与在DS的软件首发里。就PSP游戏来说，Vicarious不但精心制作了一款原创游戏，来和其他平台上的近亲版本的《蜘蛛人2》做竞争，还为这新兴的平台做了一个新锐的开发包。

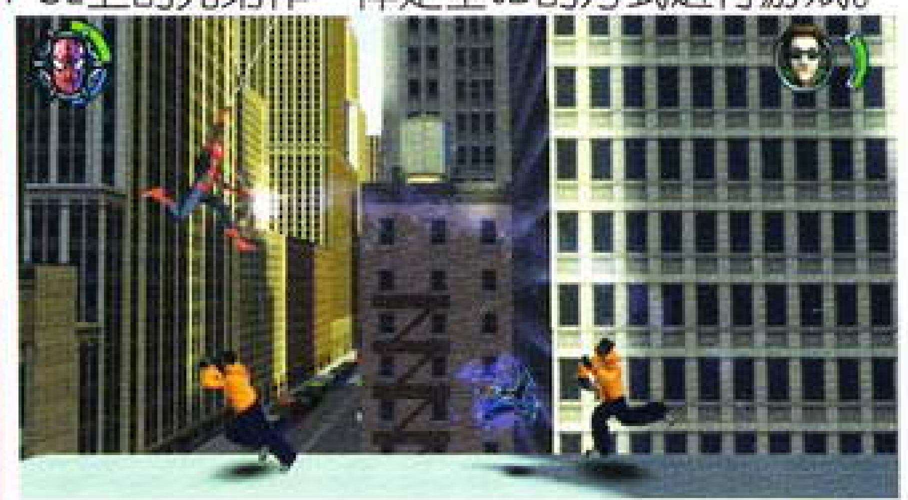
与UMD版电影一同首发！！


▲章鱼博士的阴谋一定不会成功的！

游戏是以去年上映的电影《蜘蛛人2》为蓝本的，玩家要通过19关的考验来最终打败广大玩家熟悉的Dr.Octopus(章鱼博士)，穿插其中的角色如Mysterio，Rhino，Shocker，和Vulture等，一定让玩家大呼过瘾。

完全3D绘制的画面

基于PSP强大的机能，《蜘蛛人2》和它在PS2上的兄弟作一样是全3D的方式进行游戏。


▲高速运动的列车上与匪徒搏斗，魄力十足！

目前已知场景就已经有楼顶、博物馆、摩天大厦之间、列车上、大桥、坑道、古墓和实验室。这些都是即时生成，可以随时旋转来调整视角。

就游戏的画面来说，某些地方还是看起来有些锯齿的。可以预见在最终版本里，蜘蛛人的建模造型一定会使用更多的多边形全面展示他充满生气的魅力。而二线角色里，如NPC，基本杂兵，甚至那些BOSS也该不会像现在看上去的棱角分明。背景则会变的比较细致和开阔，文字会更清晰，例如在实验室营救的场景，会特别强调固体感。

华丽而实用的动作

在电影里，蜘蛛人的动作舒展而优美，充满活力。而在这个游戏里则展示了蜘蛛人专业军人般的动作。玩家可以将特定类型的拳击和腿踢组合起来在敌人身上进行一气呵成的连击，就像蜘蛛人的爬墙和网捕技术那么完美。对不熟悉蜘蛛人敏捷动作的敌人，玩家也可以选择把他缠成一个茧，甚至把一组敌人以网困住，或者网成一个巨大的茧抡动来打晕他们。原先的游戏平


▲流畅的空中上段踢


▲另一种方式的空中连技


▲一下子把敌人踢得老远





▶以蜘蛛丝缠成茧，大力举起，狠狠地扔出去！

台上的蜘蛛人的FANS会注意到一连串美妙的动作组合的。以网粘住支点来摆动身体这个动作相对来说比较简单，毕竟这个招牌动作来自于电影中，在这个《蜘蛛人2》里在跳跃中使用就可以去到更高的位置从而到达一般方法无法企及的地点。灵活运用丰富的动作一定会在游戏里事半功倍。

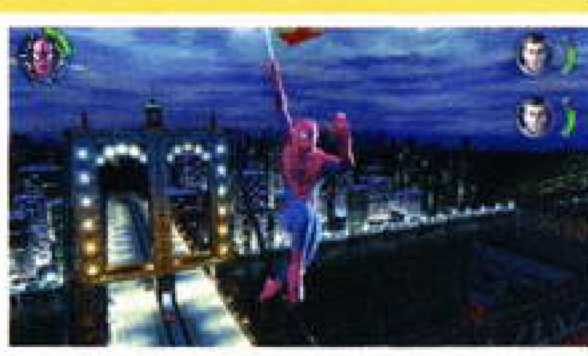
3个不同难度级别的试玩

这个开发中的游戏版本在SONY的发布会上展示，并提供3个级别的试玩来给大家感受游戏。

第1级别中游戏中的时间设置在奥托·奥克塔维厄斯的实验室里关于“融合”的科学实验失败之后。蜘蛛人的任务是在实验变得糟糕之前，拯救出5个公民．这些相关人员的反应都以颜色标记在屏幕的顶部，来告诉玩家他们正遭受的威胁．玩家要救的人都以绿色圈标记出来，为了救这些被困的人们，玩家需要做的是抓起他们并放到指定的地点（有图标和箭头作指引的）。那么这就需要蜘蛛人熟练的使用的他的网了。



▲即使身处失控的实验室，我们的英雄也毫不退缩！



▲招牌动作，魅力再现！要注意右上方显示的人质的情况哦

第2级别是一个在充满了陷阱和敌人的博物馆里进行人质营救。鉴于形势玩家该尽快完成任务，而不是在以充满火与陷阱的博物馆为舞台和全副武装的敌人进行搏斗。

▲把敌人绑住抡出去。

第3级别是比较传统的BOSS战。玩家的对手是RHINO，地点是一个发电厂，方式是犀牛决斗般的一对一。玩家需要操纵蜘蛛人不断地穿越大楼之间来追赶他，还要避免他把你像小虫一样压扁。



▲BOSS战要分外小心呀。



◀轻易捆住两个敌人

▼我们的英雄以一敌三想必也没问题！

▲空中战斗也是不能少的。

▶以蜘蛛丝把敌人缠个严严实实！

▲英雄就是要冒着枪林弹雨拯救人类！

▲以左臂为支点，全方位攻击

总结：从这个最新的试玩中，我们可以看到它的水准是相当高的。从画面上看，它已经非常接近PS2系列里的最新作。我们认为它在PSP于北美首发的游戏里相当的引人注目。至于在即将的日子里还有什么情报，我们会为大家第一时间作跟进报道。

文 雷伊



天地之门	PSP
天地の门	
◆SCEJ/Climax◆A·RPG◆预定2005年◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆◆售价未定	
◆对应周边未定	

也许很多玩家会抱怨，与NDS上众多充满创意的全新游戏相比，PSP平台上的游戏怎么都是一些昔日名作的复刻版。其实，包括SCE自己在内的厂商一直都没有放弃原创游戏的开发步伐，这款原名为《天健地门》的剑术游戏大作就是PSP原创游戏中比较受瞩目的一款作品。游戏的开发厂商为Climax，在很长的一段时间里，Climax这个名字一直都是品质的保证（比如MD的《众神的遗产》、《皇帝的财宝》），我们有理由相信他们这次在PSP上的会心出击也会带来不同寻常的效果！

流溢着东方风格的剑术A·RPG



重振东方青龙门的剑术之旅揭开帷幕！

作为PSP上第一款原创剑术A·RPG作品，游戏在很多方面都相当引人注目。游戏的故事将围绕着孤高的武术奇才神武和背负着残酷命运的少女水铃之间展开，玩家最终要做的，就是再兴已遭灭门之灾的青龙门。游戏的舞台将完全由3D画面来展现，人物的3D建模十分精细，这在以往的掌机游戏中是无法实现的。作为一款剑术游戏，本游戏的战斗都是用剑来完成的，动作要素在这款游戏中占了很大的比重。



▲3名刺客突然出现在主 人公神武面前。在游戏中，这样1对多的场合相当多。

等待俩人的敌人，除了人类还有鬼神和精灵？

我们已经知道，袭击青龙门的敌人是麒麟门，但是麒麟门为什么要袭击其他流派却还是一个谜。而且，在下面两张图中，我们看到了类似于鬼神和精灵之类的敌人，它们的真实身份究竟是什么呢？

▼战斗舞台似乎是在塔中，敌人是手持棍棒的鬼神。

◀全身被火焰包围的巨鸟的正体难道是象征着南方门派的灵兽朱雀？

神武
CV：远近孝一
曾经是东方青龙门的弟子，但是因为未出师就目睹"秘传碑"而被逐出师门。

水铃
CV：中原麻衣
被中央麒麟门袭击而惨遭灭门的东方青龙门的幸存者，为寻找重振师门的力量，她与昔日的师弟神武再度重逢了。

大作在PSP上华丽出击！

《天地之门》的世界观

《天地之门》的舞台是一个叫做"央卦"的异世界，值得一提的是，"央卦"洋溢着浓厚的东方色彩，特别具有中国风情。央卦曾经受到过异形武臣所率领的西方大国"西马"的袭击，但是统率央卦的五大武术门派最终击退了异形武臣并将其封印。300年后，主人公神武大活跃的时代宣告来临。神武所修行的门派是五大门派之一的"东方青龙门"，除此之外的四大武术门派则分别为西方白虎门、南方朱雀门、北方玄武门以及中央麒麟门。央卦的平和一直靠这五大门派来维持着，但是有一天，青龙门却突然受到了麒麟门的灭门袭击……



组合各种剑谱，发动变幻莫测的华丽剑术！

在《天地之门》中登场的剑技，多达150种以上！这个惊人的数目一定会让很多玩家认为这款游戏的操作将会异常复杂，不过这点担心是多余的。因为，游戏中并不存在复杂的指令输入，玩家只要连按×键就能发动出多彩的连续技。"剑谱"和"武艺录"是本游戏中的重要系统，下面我们就一起来看看游戏的基本系统。





▲五大门派之一的青龙门擅长的剑术主要为斩击。

武艺心得·一 找出埋藏在"央卦"各地的剑谱



在央卦各地，隐藏着记载了五大门派剑术形态的道具——剑谱。玩家只要在游戏中获得它们，就能够习得新的剑技。

武艺心得·二

聚集收集到的剑谱，再现武艺录

各门派存在着一种记载着连续技的被称为"武艺录"的书卷，只要收集到武艺录上表示的剑谱并将它们组合，就可以发动武术门派独有的秘传强力连续技。



▲单发的剑技变成了连续技"青龙七破剑"！

武艺心得·三

利用剑谱创造出自己独特的剑技

神武曾经入师的青龙门存在着6种武艺录，将它们熟练掌握可谓是一大乐趣所在。不过除此之外，玩家还可以自由组合剑谱，创作出原创的武艺录。玩家也有可能借此习得如图中"玄武七连破"和"朱雀美五武"这样来自其他门派的剑技吗？



◀流派不同剑技当然也不同，如果将这些不同的剑技组合的话会产生什么效果呢？

武艺心得·四

蓄气发动一击必杀的气功！

魔法一直是幻想式RPG中的重头戏，不过在这款《天地之门》中，华丽的魔法则被气功术所取代了。央卦的五大门派具有各自不同的气功术。所谓的气功术，其实就是利用"气"的力量来发动的秘术。每个门派都有5种气功术，威力分为3个阶段，而神武所在的青龙门使用的气功术为雷。



文 雷伊



蛋兽英雄 **NDS**

エッグモンスターヒーロー

◆Square Enix◆RPG◆预定2005年3月24日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定

《蛋兽英雄》这款NDS上第一款RPG游戏很快就要和大家见面了，《掌机王SP》也已经多次用大篇幅为大家介绍了该游戏的战斗系统和众多登场的恶搞角色。这次我们为大家介绍一下这款游戏的通信对战功能，对于一款掌机RPG来说，这样丰富的对战要素还真是不多见呢！

收集散落在各地的召唤蛋，以获得高点数为己任！

蛋兽大乱斗模式

“蛋兽大乱斗”模式是一个充分利用了NDS无线对战功能的模式，只要召集到相应人数的NDS主机和《蛋兽英雄》卡带，便可以加入到爽快感满点的“蛋兽大乱斗”模式中去了！收集地图上的召唤蛋的话就可以获得一定的点数，除此之外，玩家之间还可以互相对决来夺取对方的点数，可谓紧张感十足。



全体地图上会显示对手和道具的位置

上画面中的全体地图会显示出道具和对手的所在位置，玩家可以根据这个画面来决定是与其他玩家对决获得点数还是一个人抢到蛋后慢慢逃走。

限制时间

过了限制时间游戏就会结束，此时电脑会根据玩家获得的点数来决定排名。

通信状态

拥有类似于手机天线的功能。



角色会自动移动到玩家所点击的位置

点击下画面上相应位置的话，该位置上就会出现一面红色的小旗，而我方角色就会自动移动到该位置。





召唤蛋发现

获得金蛋的话会得到10个点数，银蛋为5点，铜蛋则为2点。

为了获得高点数，我们必须不择手段！

虽然“蛋兽大乱斗”模式中的战斗系统与游戏本篇完全相同，但是总体而言的话，该模式的玩法还是和本篇有很大差异的。因为，在这个模式中，玩家必须在地图画面上东奔西走来收集点数！同时，此过程中所有选项的决定都将由触控笔来完成！



确认状态

除了能够察看自己的状态外，还可以在这里调整自己的阵形。



上下左右调整画面

点击画面四周的三角形图标就可以观察到更多的画面，玩家可以利用这个来确认对手的位置。

不断来回磨擦

用触控笔在图中黑色部分不断来回磨擦的话，就可以加快角色的移动速度。在山地或者海上这种移动比较缓慢的地方，这样的移动方式显得尤为重要。

与参战玩家的简易聊天

可以给一起对战的玩家发送各种图标来进行简易的聊天，图标一共有5种，分别代表着不同的意思。



▲其他玩家发送过来的信息会在下画面的右上方表示出来，除了和全体玩家群聊外，还可以选定某一个特定的玩家私聊。

如果接触到其他玩家就会进入战斗画面！



▲ ▶战斗中可以自由切换以敌我双方为视点的战斗画面，自军为红色，敌军则为蓝色。



▶进入战斗的两人会以打架的符号来表示，双方在战斗的时候，其他玩家还是会继续在地图上不断地探索。

用在游戏本篇中培育的角色和蛋兽来决一胜负！

玩家在“蛋兽大乱斗”模式中使用角色的等级是和本篇中是一致的，可以召唤的蛋兽也继承自本篇。因此可以说，本篇流程进行得越靠后，玩家在“蛋兽大乱斗”中取得的胜算也就越大。不过需要说明的是，最大EP可以根据游戏规则来进行调整。



◀在游戏本篇进程中会获得不少召唤蛋，多多使用的话可以召唤的蛋兽就会越来越多，这对参加“蛋兽大乱斗”的玩家来说十分有利。

胜利　获得10点以上点数



◀除了能够获得固定的10点点数外，还能获得对手的一部分点数。

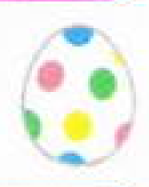
失败　所持点数减半



◀如果失败的话，所持点数就会减半，真是「赔了夫人又折兵」啊……



“蛋兽大乱斗”四大必胜法则



1 活用地形优势

在地图上不仅有山川，还有森林。一些险地会大大降低移动速度，此外，城堡和温泉可以回复HP及让战死的士兵复活。在游戏过程中，与其手忙脚乱地用道具来回复HP，倒还不如用温泉等方法回复来得方便。



◀有的时候，回城堡回复也是很有必要的。

▶对战地形不仅有群岛，而且还有洞窟。

3 合理编排阵形和使用道具

合理的阵形是以弱胜强的关键所在，根据对手的阵形来决定与其相克的阵形常常会收到意想不到的效果。除此之外，妥善运用战场上的道具和“王牌”也是出奇制胜的关键！





▶对手使用了箭头形的阵形，敌首脑在阵形最先端，处于完全无防备状态。

2 利用简易聊天来打心理战

对战中的简易聊天有的时候往往可以扰乱军心，找个靠得住的同伴结成共同战线击退强敌，等到取得胜利后再过河拆桥把同伴踹了这样的战法是相当有用的哦！（是不是太卑鄙了一点……）



▲有三个势力答应结成同盟，给我方注入了强心剂。

可以发送的图标一共有5种

表示敌对的意思，在向对方下战书时可以用到。

表示协作，在争取同盟时可以用到。



如图标上的英文所示，代表同意。



如图标上的英文所示，代表拒绝。



表示哑然，不知如何是好的时候用到。



▲即使进入战斗后也可以随时变换阵形。

◀获得了提高攻击力的道具 趁机给予敌军重创吧!

▶到处收集「王牌」对战斗十分有利!

在战场上捡到的"王牌"可以先保存起来以后备用。

4 抓住对方蛋兽的弱点

在触摸战斗中分析对手蛋兽的弱点对我方十分重要。如果知道对手蛋兽的弱点，在战斗中触摸该弱点的话就能给它予重创，不过如果不巧摸到"发怒区域"惹怒蛋兽的话，那就只能自讨苦吃了……

▶游戏本篇入手的召唤蛋在「蛋兽大乱斗」中同样能够召唤。



▲用自己得意的必杀技攻击对手的弱点会起到事半功倍的效果。

▼如果摸到蛋兽的"发怒区域"的话，己方反而会受到反击。





"蛋兽大乱斗"的胜利者会得到什么奖励呢?

当到达限制时间后，战斗就会强制结束。此时，电脑会根据各玩家所得到的点数来确定排名。如果在排名上得到良好成绩的话，那就有可能得到在游戏本篇都得不到的奖励，那会是什么呢?



◀力压其他7人夺得冠军的玩家，等待他们的究竟是什么奖励呢?



新蛋兽大公开！





居高临下的视线常常给人以冷若冰霜的感觉，与容貌不相符合的是她使用的武器竟然是炸弹！



虽然本身只是一块镜饼，但是有一天居然变成鸟飞了起来！



幻之古代兵器，战斗方式也十分老土！



充满着不满和愤怒的人形蛋兽，心目中理想的男性是能够珍惜自己的人。



背蛋龙

以运蛋为自己使命的蛋兽，不过如果战斗的话，它背上的蛋不就会马上碎掉了吗……



最近在相扑事业上并不是很理想，因此经常把对比赛的不满都发泄到战斗中去！





一心想变成黑色猛虎的虾，最近在超市似乎也看不见它了。

文 LIKY

触摸！卡比
タッチ！カービィ
NDS
◆Nintendo◆ACT◆预定 2005 年 3 月 24 日◆日版
◆1 人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800 日元
◆对应周边未定

利用触控笔描绘彩虹，让卡比在彩虹上行走，这就是NDS版《触摸！卡比》的最大特点，这次我们又给大家带来游戏的新情报了，我们来看看卡比丰富的动作以及多样的变身能力吧。

タッチ！カービィ

卡比新动作大公开

虽然本作的操作方式抛弃了传统的按键，但是利用触控笔，玩家还是可以让卡比做出丰富的动作，完成许多有意思的操作。

潜水

遇到水中的关卡，一般情况下卡比只能浮在水面上，不过如果你画一条深入到水下的彩虹，并让卡比处于彩虹下方，你就会看到卡比顺着彩虹潜入到水下了。





◀ ▲怎样收集水下的五角星？当然还是利用彩虹了。

冲刺

将彩虹画成一个斜坡形，卡比就能通过它来进行加速冲刺，如果彩虹多画两个转的话，卡比的加速会更快哦，这个技巧还可以衍生出冲刺跳跃，只要玩家在画彩虹时在末端画成向上的造型就可以让卡比冲刺后飞出，这个技巧在游戏中可是相当重要的哦，经常需要借此到达高处的平台。

▲将彩虹条画成特殊的斜坡形，让卡比冲刺。



▼利用冲刺跳跃到达高处。

防御

遇到会发射子弹的敌人，只要在在卡比的面前画一条彩虹，就可以将子弹尽数挡回，这种画出彩虹作盾牌的技巧在游戏中会经常用到。



▲面对这种吐火的敌人，可以用彩虹盾挡住它的火球。

变身能力大公开

前一次的介绍中，我们已经给大家介绍了卡比的几个变身能力，这次又有新的变身能力公布了哦，赶快来看看吧。

闪电

卡比全身被雷电包围，向四周释放出强力的电流，本作中这个能力得到一定程度的强化，卡比的正上方也有了柱状雷电，这样攻击范围比以前更大了。



导弹

卡比变身为导弹沿直线突进，可以攻击敌人或破坏砖块，玩家也可以通过画彩虹来改变导弹的方向。



大爆炸

卡比释放出可怕的能量完成一次全屏大爆炸，将画面内的所有敌人一次扫光，这是卡比的超强能力，每次只能使用1回。



跨过敌人

卡比竟然可以从敌人头顶跨过去吗？没错，只要在敌人头顶画一条弧形的彩虹，卡比就可以从敌人头顶跨过去了，这样就可以避开那些难缠的敌人了。

吐火兵

石像怪



▲这种石块敌人无法打倒，那就躲开它吧。



▲顺利从它头顶跨过了。

石头



卡比化身为石头，不仅百毒不侵、不惧敌人攻击，还可以砸死敌人和砸坏砖块，一般从空中变身为石头后落下可以一路砸开多层砖块。

新能力——变气球

变身为气球是卡比在本作中新掌握的能力，当玩家点击卡比身体时，它就会膨胀，一共有3个阶段，膨胀后的卡比碰到彩虹就会弹来弹去，很有趣哦。







不断膨胀！

还可以操纵金属骑士？

上一次的介绍中已经判明了，本作中除了卡比，玩家还可以操纵敌方角色进行游戏，而现在再次判明，除了敌方角色，我们还可以操纵“金属骑士”展开冒险，而这名角色相信大家也并不会陌生，因为在GBA版的前两作中，这个角色都是作为隐藏人物而登场的，我们早就操纵过他展开冒险了，这名有着高超剑技的家伙一定给大家留有深刻印象，不过在本作中，他一开始也像卡比一样被变成了球，那么他的剑技该怎么发挥呢？看来只有等到以后才能慢慢揭晓了。



▲不会变身、只会使用剑技的金属骑士会用怎样的方式展开冒险呢？

机关大解析

卡比冒险的舞台中有各种奇怪的机关，当触动它后，这个机关也许会对周围的地形产生影响，也许会对整个关卡的构造产生影响，下面来对它们解析解析。

爆弹砖

如果用触控笔点击这种爆弹砖的话，它就会爆炸并破坏周围的砖。



泡泡

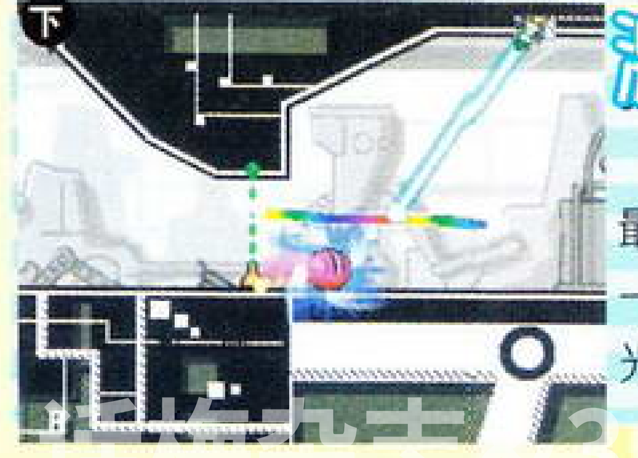
泡泡能将卡比包起来上升，如果你将它点破，卡比就能脱困了。



回转砖

带刺的转盘不断转动，如果能点击到中央的“回转砖”就能让转盘停止。

激光



遇到这种激光，最好的对策就是画一道彩虹，这样激光就被挡住了。

风扇



如果不断点击风扇下面的那个按钮，风扇就会越转越快，卡比就会被吹高。

木垛

遇到这样的木垛，可以让卡比变身为石头敲击它，这样它周围的石块也会被破坏。



超级大炮



让卡比钻进大炮中，然后用触控笔点击大炮，卡比就变成炮弹被射出，威力强大哦。

雨雪

在这个雨雪区域，画出的彩虹会消失，看来只有用别的方式通过了。



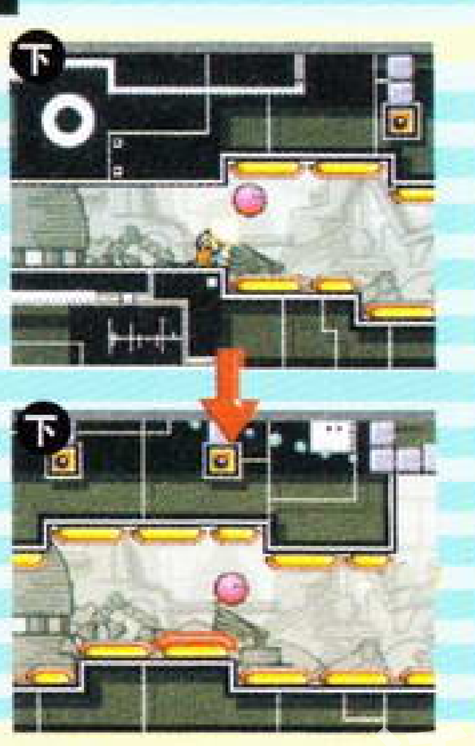
油灯



在漆黑的房间里，如果看到这样的油灯，赶快点击它吧，它会让周围变得明亮。

弹射器

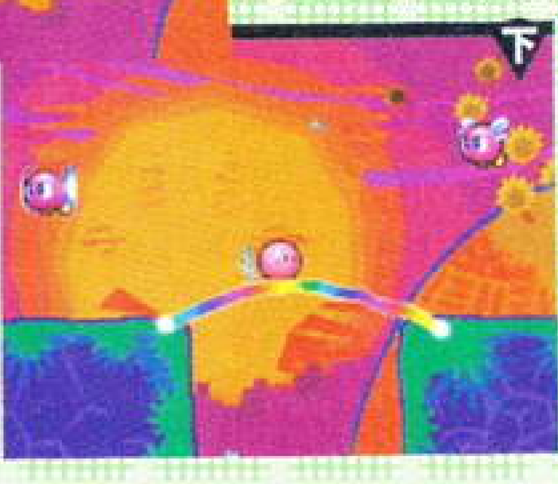
当圆滚滚的卡比碰到这种弹射器，下场是什么？当然是被弹开了，只是注意不要被弹到敌人身上就行。



初期游戏舞台介绍

Level 1-3 溪谷

用抽象的几何图形描绘出的溪谷舞台，火红的夕阳映红了整个背景，非常漂亮。



▲▶ 面对这个断层，赶快用触控笔画出彩虹桥让卡比安然通过吧。

Level 2-1 幽灵大陆

阴森的场景弥漫着令人毛骨悚然的气息，不知道会不会有幽灵在此出没呢。

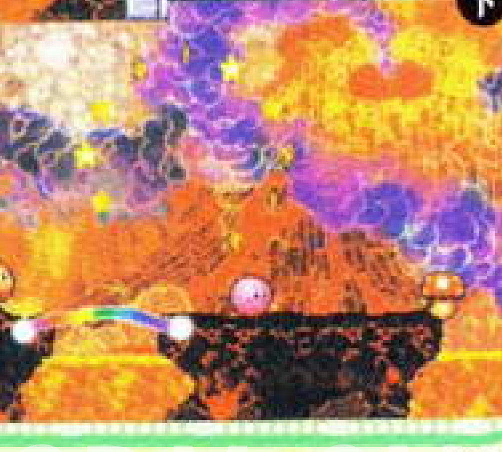


▲描绘出的色彩鲜艳的彩虹令这个黑漆漆的地方少了一些恐怖。

◀卡比全身发出了红光，在使用什么能力呢？

Level 2-3 火山

背景中都是不断喷发的火山，而岩浆和断层也遍布该关卡，需要特别小心。



▲下面有一个道具，该如何取得呢？

▶ 如果掉到下面的岩浆中可就惨了。

文 铭风



用触控笔画出各种各样的“图形”

一笔吃豆 パックピクス	NDS
◆Namco◆ACT◆2005年3月10日◆日版	
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆5040日元	
◆对应周边未定	

从公布的影像等情报我们可以知道这款游戏是一款以画出吃豆人来击退幽灵为主要目的的新类型动作游戏，真可谓是“一笔吃豆”啊。当然，如果本游戏只在触摸屏上画吃豆人这么简单的话也就太单调了。下面我们就来介绍一下游戏的其他要素。

“吃豆人”的画法

玩家想要将场景中的幽灵干掉就必须要画出吃豆人。它的样子类似一个缺了一块的馅饼，按照图示可轻松画出。画好后吃豆人会按照嘴巴的开口方向进行直线移动，玩家可以利用触控笔可让其停下和回头。而其到达版边便会消失。



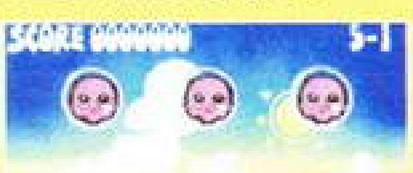
改变吃豆人路线的“墙”

由于吃豆人的出现需要玩家在一笔之内画出相似的图案，所以没有吃掉目标就消失未免太浪费了。当吃豆人没有靠近版边时可在其前方画一堵墙（其实就是直线），这样便可改变吃豆人的行进方向。



将上屏幽灵射下来的“矢”

某些关卡中幽灵在上屏漂浮，此时需要在下屏描绘一个箭头将漂浮的幽灵射下来，再用吃豆人将其解决。



▼按照顺序描绘箭头便可。画好的箭头会向上发射，熟练的话便可“万箭齐发”了吧。



▲当上屏有幽灵存在时，就需要画出箭头将其射下来。





▲被击中的幽灵便会掉下任玩家鱼肉了。

将装甲炸开的“炸弹”

在某些关卡中幽灵被围在一堆枷锁中，此时吃不了它们。这时玩家便要画出一个炸弹来将幽灵解放出来，这样才能吃掉它们……

▼爆炸声之后，幽灵被解放。我们也可以开吃了。







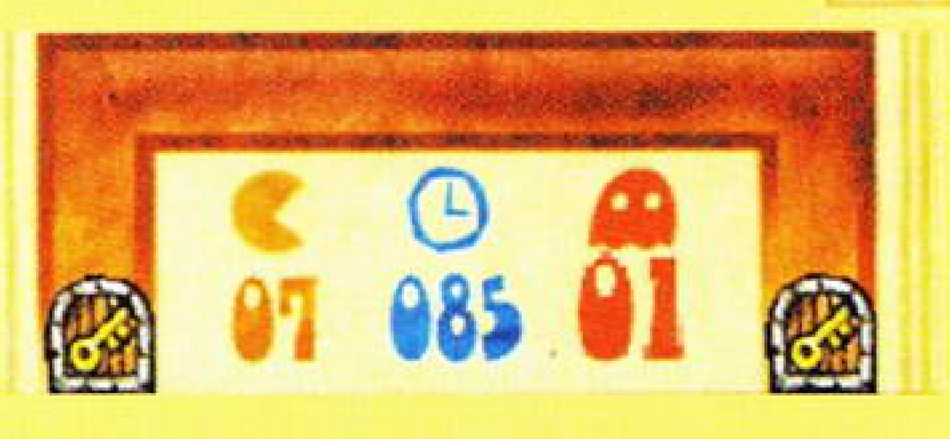
◀先画一个圈，然后延伸一条导火线到火焰上。

随着游戏的进行会有各种各样的道具登场

能够进入上方道具之路的“门”

游戏的主画面是下屏幕，然而有时在上屏幕会出现道具，与此同时在下屏幕会出现开启上方“门”的开关。开启后便可让吃豆人进入门内吃到道具了。

▶一开始上方的道路是被两扇大门封着的。



◀▼通过了开关后便可进入上方的门了。





妨碍吃豆人前进的“砖块”

在某些关卡中会出现砖块来妨碍吃豆人的，当吃豆人撞上这些砖块后便会立刻回头前进。控制吃豆人在有砖块的关卡中行进时可要特别注意啊。



▲碰上砖块的话便会立刻调头。

控制同一吃豆人可使得分上升

◀在一个画面中有3个幽灵，玩家可画出3个吃豆人来搞定它们。



▶而控制一个吃豆人来不断吃下幽灵的话，分数会不断累加。

游戏中有各式各样的幽灵



十分可爱的幽灵，因为总是悠闲自在地游荡，所以是最容易吃的幽灵。



胆子很小，所以经常逃跑。但是因为容易累，所以追着它跑长距离后便很容易吃到了。



要按照它们身上的数字顺序吃掉它们，如果把吃下的顺序搞错的话它们便会复活。



前方有着防护罩，只有从背后袭击才能顺利吃掉它，而碰到防护罩则会被弹飞。



擅长在场地内捣乱，涂上各种颜料。在有颜料的地方不能进行描绘可是十分让人头疼的啊。



当吃豆人靠近后便会迅速逃跑，且速度十分快。要在其显露疲态时一举拿下。



装甲

用普通的方法是奈何不了它的。用炸弹将装甲搞定后再下手吧。

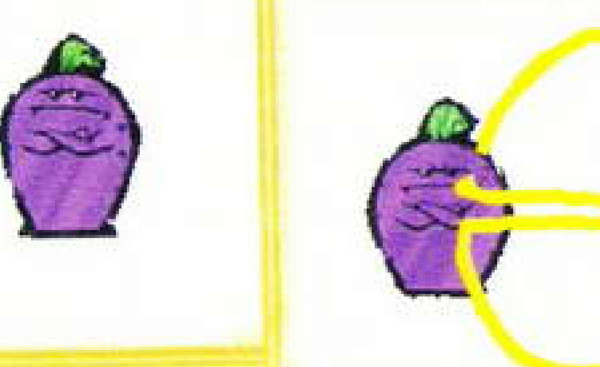
BOSS战

在每个关卡的最后都会有强力的BOSS在等着玩家，每个BOSS都不是很简单就能干掉的，这里为大家介绍一下。





デカデッカン





▲关卡的最后BOSS会从天而降，此时用普通的吃豆人攻击会被弹飞。

▶干掉一次后它会再度复活，同时体型变大了。玩家需要画的吃豆当然也要更大了。

アロハー

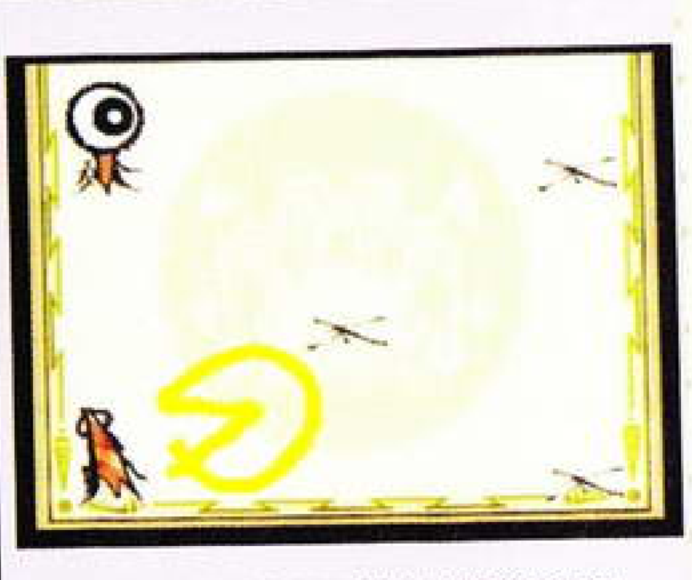
▶战斗过程中会掉下箭来攻击吃豆人，小心躲开啊。

▼作为第4关的BOSS，它的弱点是从下方裂缝冒出的眼珠。









▲将眼球吃掉便是干掉它的最直接手段。不过不要被触手碰到哦。

文 雷伊

SDガンダム GGENERATION DS

SD高达 G世纪DS NDS
SDガンダム G GENERATION DS
◆发行商 BANDAI ◆类型S·RPG◆预定今春◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆价格 6090日圆
◆对应周边未定

《G世纪》系列最新作DS登场 历代作品集合的究极的SLG

从《机动战士高达》到机动战士高达SEED》，历代高达作品齐集一堂的SLG《SD高达 G世纪》!


▲可以看出是从《ADVANCE》出现的3VS3的小队战

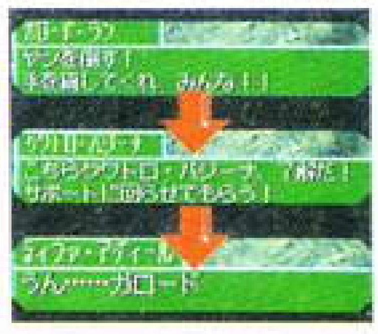
本作是1年前发售的《SD高达 G世纪A》(GBA)的系统和剧本等大幅度进化的作品。


▲STAGE总数为前作的1.5倍，可以玩的更充分。


▲"シナリオ"是完全的新作，描述新的历史。

战斗时，ID指令发动时的热血演出!


I▲D指令使用后，产生的效果以鲜明的颜色表示出来。


▲不同作品里的人物组合在一起时的例子。

本作里，可以组成最大为3机的小队。这个小队在战斗中使用ID指令的时候，会在画面右边看到该指令的效果。

这是在NDS上的! 2个画面的运用的确方便了情报显示

上下的两个屏幕中，一般是上面的用来显示战场，下面则显示全体地图，各方势力的单位数，回合数等情报。这样战局就一目了然了。


各种情报在两个画面内分开显示，一眼就可以看清楚了。

集《高达》系列大成的原创故事

故事模式里，各《高达》的剧情在本作中不是相互独立的。有画面显示，著名的"1年战争"的故事已经被确认的。但是，以下的画面可以看到普特利克·扎拉和哈曼等历代《高达》的敌人都出现了。

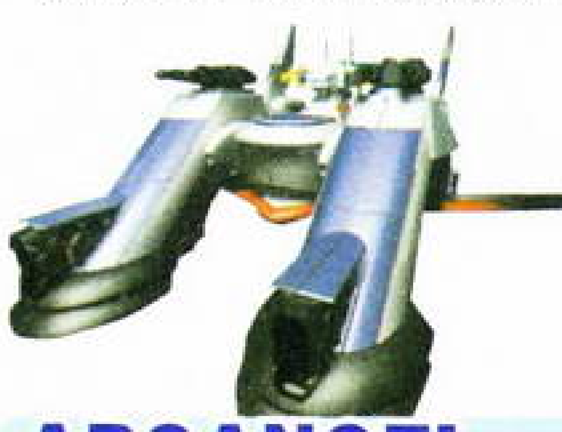
各著名的敌人一同登场!



1. 秘密军事集团OZ的总帅 拖历斯·古滋利拿达。他以自己的美学来发动了战争。
2. PLANT连合评议会的议长 普特利克·扎拉，他以实现"调整者"的世界为目标。
3. 木星帝国皇帝古拉古斯·多加查，以灭亡地球圈为目标的侵略就是从他开始。
4. 提坦斯总帅杰米托布·海曼，曾经试图支配地球。
5. 新吉翁的指导者哈曼·嘉，以吉翁的复兴为目标的新人类。

参战的作品会陆续的发表！

目前明确了的有右边的19部作品，包括了TV版，OVA版，剧场版，漫画版。各作品里的机体齐集一堂。而在这之外的高达登场的可能性是？



ARCANGEL（大天使号）

地球连合军的强袭机动特装舰，以丰富的武装而著名的ＭＳ运用舰，别称“长腿”。

现在明确了的参战作品

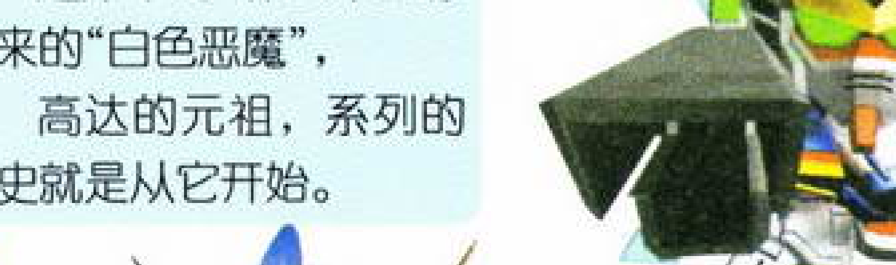
- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士ZZ高达
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动新世纪高达X
- ∀高达
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达0080 口袋里的战争
- 机动战士高达0083 STARDUST MEMORY
- 新机动战记高达W EndlessWaltz
- 机动战士高达 第08MS小队
- 机动战士高达 F91
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- MSV
- 机动战士CROSSBONE · 高达
- 高达前哨战
- ZMSV

还有其他的高达吗！？



高达

连邦军的V作战中生存下来的“白色恶魔”，高达的元祖，系列的历史就是从它开始。



高达X

装备了可以一击破坏殖民星的卫星炮，旧连邦军的决战兵器。



V2高达

莉加米利迪亚开发的，宇宙世纪最后的高达，以米诺夫斯基粒子为动力于天空飞翔。

神高达

新日本所属的机动格斗战士，以拥有压倒性的格斗能力而自豪，没有任何外部武装。

∀高达

在未来发掘出来的MS，正确的名字不明。特点是有自我修复技能。

攻击高达

海利奥布利斯在极秘密开发出的称为“G”的5台机动战士里的最后1台。它可以根据环境而进行换装。

系列回顾：《SD高达 G世纪A》

在这里，大家不妨回顾下2年前的带给我们惊喜的《SD高达 G世纪A》吧。

登场作品为18部，登场机体达到200部以上。DS版应该在这基础上有所加强。

A的画面在当时让人振奋，机体开发系统更是提升乐趣到满点！在掌机上玩到这么精彩的游戏，实在是一大乐事呀。



现在看起来标题很朴素



原创人物也是人气高涨！



丰富的机体开发是大卖点！



娜娜可是开这个α-阿索龙大家伙的哦！

Frogger

文 马修

青蛙过河 钢盔大浩劫 NDS
Frogger Helmet Havoc
◆Konami/KCE Hawaii ◆ACT ◆预定2005年4季度◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

《Frogger》就是大家耳熟能详的《青蛙过河》，诞生于20世纪80年代的街机上，如今，这个系列已经在各个机种上推出了系列作品，而主角也不再只是做过河那样简单的事情了。2005年秋，这个人气大青蛙又将跳到NDS上来进行又一次大冒险。除了NDS版，本作还将推出PSP、PS2和NGC版，看来，2005年的秋天，这只大青蛙要全面出击了。

无处不在的"过河"



《青蛙过河》最早期的街机版便是操纵青蛙穿过车辆穿梭不绝的马路和跳过有着圆木和鳄鱼的小河。这样的游戏日后发展大了也就注定是个带要浓重解谜要素的动作游戏了。不过无论怎么做，"过河"这一项目还是在大多数的系列作品中被保留下来。本作中的一些地方，也会出现类似的谜局。

越来越强的青蛙

由于是做在双屏的NDS上，所以本作的各种状态、数值等等的数据就不占用游戏话画面或需进入菜单，这些数值都放在了上屏，这样就可以方便地随时查看了，只是还是让人觉得没充分利用到双屏……



▲这个时候就不要想青蛙的舌头是否会痛了……

最初的作品里，这只大青蛙只会跳，后来冒险多了，本领也渐渐多了起来。本作已知增加的新能力，是二段跳；还有主角的舌头感觉也长出不少，伸得比它自己都长，这条舌头不仅能吃到远处的钱币和宝物，还能把舌头卷在树枝上荡、荡……



▲各种文字信息都集中在上屏幕。

野外大收集

虽然本作在情节上说的是青蛙与破坏自己家园的邪恶势力战斗，但游戏中是完全感受不到这么严肃的话题的，郁郁葱葱的草地，清澈湛蓝的水塘，操纵着相貌滑稽的大青蛙一蹦一跳地收集金币。有些金币高高在上，跳了一次够不到的话可以尝试使用二段跳；有的小河看似很宽，但把

舌头勾在河中的树上，就可以把自己荡过去——不过要注意，青蛙虽然是两栖动物，但我们的主角可是不能往水里掉的，这是初代街机版的设定，一直沿袭至今，而怕水这一点也使这只大青蛙多了一项被人调侃的话题。


▲是什么力量使这些钱币悬停在空中？


▲其实野外也有敌人，不过智商嘛……


▲林子里的一座美丽的小屋，不知小屋的主人是人类还是青蛙……

迷宫中冒险

比起清新美丽的野外，阴森的迷宫里可以说是杀机四伏了，撞上无处不在的陷阱和怪物，就是不死也得受伤，而青蛙的舌头用来攻击个苍蝇或蚊子还差不多，攻击敌人可以省了，因此迷宫冒险以躲避潜入为主。和以往的作品一样，本作敌人仍然是按照固定的路线以固定的方式游走的傻瓜，而主角就趁着他们巡走的间隙来步步为营地前进——本作中，这只大青蛙仍然不能斜着跳，只能往上下左右四个方向跳，没有了斜方向的考虑，前进起来也就因此轻松不少。

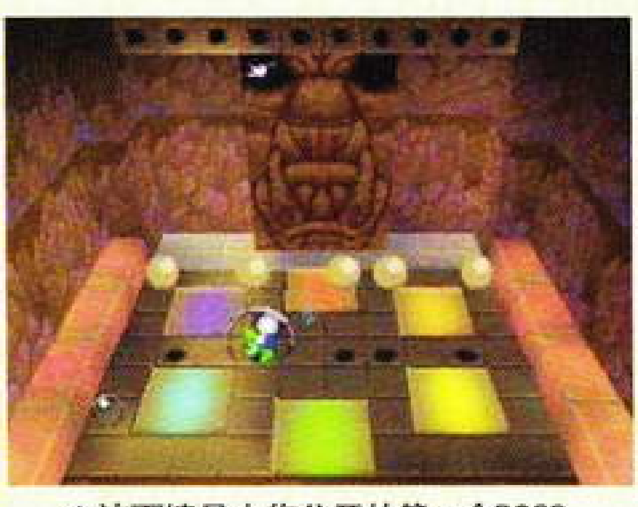

▲找到了聚集无数怪物的迷宫。

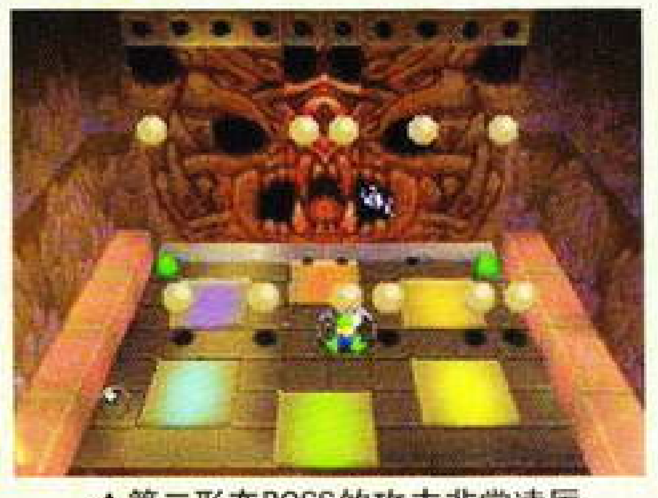

▲在黑暗中躲避敌人并搜刮金钱。


▲这些貌似恐龙的怪物能强一些吧？

大战BOSS

厂商还公布了一段BOSS战的场面，BOSS战时，游戏画面有点类似于《魂斗罗》第2、4关那样的纵深视觉。BOSS看起来像墙上的一个巨大的面具，从上方不断掉落下粉红球和刺球。主角在最下端，利用左右两边的气泡来反弹粉红球，来击打面具BOSS的眼睛——只有加上气泡防护罩才能反弹粉红球，一个气泡只能反弹一次，没有气泡罩就不要和粉红球硬碰，有了气泡罩也要注意躲避刺球。面具被打坏后，像大门一样从中间打开，更加狰狞的面具出现在墙上，新一轮的战斗又开使了……


▲这面墙是本作公开的第一个BOSS。


▲第二形态BOSS的攻击非常凌厉。

文 铭风

牧場物語 コロボックルステーション



牧场物语 精灵驿站

NDS

牧场物语 コロボックルステーション

◆MMV◆SLG◆2005年3月17日◆日版

◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元

◆对应周边未定

以培育作物、动物为主要内容的牧场经营类游戏《牧场物语》的新作即将与大家见面了。和GBA版一样，除了赚钱外和村民的交流也是主要的目的之一。好了，下面就是本次的最新报道，将介绍一下牧场生活的各个方面。

逐渐明了的DS版牧场生活

故事从魔女的失误开始

魔女和女神的关系本来十分好，但某次魔女误施了魔法，将女神变为了石像并传送到了异世界中去。为了帮助女神，魔女将众多小精灵也送到了女神所在的异世界。在游戏中，小精灵们会根据玩家在牧场中的表现而返回，当所有精灵回来后，女神也就能回到原来的世界了吧。

▶由于魔法的缘故，女神被变成了石像。

帮助小精灵是游戏中的重要任务之一。



▲总共有101个小精灵前去帮助女神……

みんなまとめて１０１匹で、
あの女を助けに行くのよ！
魔女さま

さっさと作物作るなり
動物を飼うなり、
愛を育むなりしなさいよ。
魔女さま

▲认认真真的发展牧场，使所有小精灵回来吧。

用按键和触摸屏来共同控制

本作由于有了双屏，所以显示的信息量大大增加。而利用下方的触摸屏，更可对游戏进行控制，配合原有的按键可使玩家在牧场中的工作效率大大增加。

▶利用下屏幕便不用停下脚步查看地图了。



▶下方屏幕可以模拟按键。不过需要同时按下两个键的地方还是要用到主机上的按键。



小精灵会帮忙干活

当小精灵回到原来的世界后，可请它们帮忙干活。而在本作中，小精灵被分为收获小队和资材收集小队等各个种类，不同小队中的精灵所能干的活是不同的。只有收获小队的精灵才能帮忙收获农作物。当然，游戏中是可以请多个小队同时来帮忙的。在游戏初期，小队中的精灵数量十分少时，任务的完成度十分低。而随着精灵数量的增加，劳动的质量也会越来越高。

明日もお手伝いよろしくね
お手伝いは今日までていいよ

◀可和小精灵对话，委托它们帮忙。

▶数量少的话，劳作的效率也不是很高。

帮助受难的小精灵吧

当玩家的资产增加，或是在忘忧谷进行探索，或是献出爱心等都可以使小精灵回来。由于小精灵的数量决定着干活的质量，玩家有必要进行各种尝试，使小精灵增加。

进行探索

▲找到了散落在忘忧谷的小精灵。看来要找到所有小精灵就不能只在牧场苦干。

小精灵增加了





▲作物的出荷量和资材的数量满足一定的条件，也可使小精灵回来。

雇佣小精灵来帮忙

想要雇佣小精灵来帮忙就需要用到硬币。而想要得到硬币，就要在迷你游戏中赚取。雇佣小精灵时，根据帮忙的天数所消费的硬币数量是不同的。

玩迷你游戏

◀玩扑克来赚取硬币吧。



▶帮助的小精灵越多，可选择的迷你游戏也越多。



了解なんじゃの～☆
毎度おおきにじゃの～。
ガッツ

メダル	696枚
1日	50枚
3日	150枚
7日	350枚
もどる	
依頼をやめる	

▲花费硬币来雇佣小精灵。

与伊网一起挑战网络AVG游戏《神秘在线》吧！




文 雷伊

侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件 NDS
探侦·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件
◆元气◆AVG◆预定2005年3月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

通过上期的介绍我们已经知道了本作的序盘故事以及《神秘在线》这款网络游戏在本游戏中的重要地位，这次我们将为大家着重介绍《神秘在线》这款游戏的详细情况，让玩家能够对这款把握故事关键的网络游戏有个更加全面的认识。

《神秘在线》开发厂商——株式会社GENMA

《神秘在线》的开发商GENMA在游戏中是个非常知名的游戏公司，经常着手开发一些大作游戏。《神秘在线》的制作人濑堂小次郎丸虽然已属中年，但对游戏却依然保持着浓厚的兴趣，对“《侦探·癸生川凌介》系列”更是推崇至极。

ページ03/05
（生王）
唐突だけど、株式会社ゲンマっていうゲーム会社は覚えてる？
（伊綱）
えっと、確か…。
ネットRPG『タクリマクス』を開発した会社ですよね。

去年の事件で関わりましたし、もちろん覚えてますよ。
ゲーム界でもかなり大手に入る有名な会社ですよね。



▲伊网亲自光临GENMA公司，难道这里与杀人事件有着什么联系？



▲著名制作人濑堂小次郎丸在任何时刻对人对事都十分沉着冷静。

（生王）
そうそう、あそこは国内でも五指に入る巨大メーカーだよ。



回看功能帮助玩家更好解谜！

游戏中的对话和行动都可以通过回看功能来反复察看，在遇到棘手的问题时不妨多多察看，这对揭开事件真相绝对是有好处的。

◀不管是在《神秘在线》中的对话还是与伊网等人的交谈都会记录下来，玩家可以随时察看。

《神秘在线》游戏系统大解明！

准备阶段

生成属于自己的角色

把《神秘在线》装入电脑后游戏也就开始了，玩家首先要做的就是确定自己的化身！要确定的要素包括性别，容貌和职业等等。其中，最重要的是职业。《神秘在线》中的职业一共有6种，分别是调查官、刑警、侦探、学生、记者以及自由人。各个职业拥有不同的技能，对解决事件有着重要意义。

游戏中的六种职业

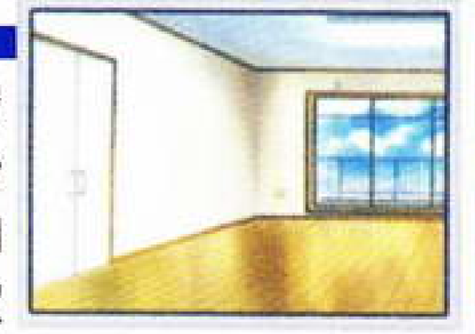
调查官	学生
刑警	记者
侦探	自由人





猫猫
游戏中的职业是记者，也是“阿雷斯特团”的成员，因为同时也是其他小组的成员，因此在阿雷斯特团出现的机会并不是很多。

游戏开始



游戏是从自己的房间开始进行的，刚开始游戏时房间里空空如也，但是在游戏中赚取金钱后就可以买一些装饰品来装扮自己的它了。

搜查阶段

入手各种线索卡片



在《神秘在线》中，搜查得到的线索会自动变成卡片留在玩家手上。同时，调查现场或者发动技能也能够得到线索卡片。

收集线索告发犯人



如果收集到了足以解决事件的线索，那就可以告发犯人了。当然，被告发的犯人会用各种借口来推脱责任，这时候就必须用线索卡片来与他们对质了。收集越多的卡片对事件的解决越有好处。

解决事件得到报酬



称号

游戏中除了通常事件外，还有该游戏用户自己触发的事件存在。想出各种有趣的事件或者在人气投票上获得高排名的话就可以得到例如“幻影魔术师”这样的称号。

报酬



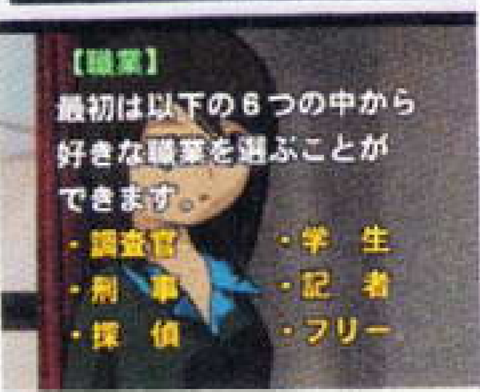
解决事件后，电脑会根据玩家的成绩来给予一定的报酬。如果挑战事件失败或者做一些毫无意义的举动的话，那就有可能变成其他玩家排挤的对象，因此和伙伴们协力解决事件非常重要。

惩罚



如果在游戏中杀死其他玩家的话就会受到惩罚，这样一来不但不能再使用技能了，而且还会成为其他玩家缉拿的对象。游戏中“阿雷斯特团”的意译就是“逮捕团”的意思，要是在游戏中犯什么错误的话想必逃不过他们的眼睛。





在进行《神秘在线》这款游戏时，NDS的上屏幕将显示该在线游戏的画面，而下屏幕则是操作伊网进行游戏的画面。

▶上画面是游戏中的架空世界，而下画面则是现实中的画面。此外，《神秘在线》中的各个选项也将出现在下屏幕由玩家用触控笔点击选择。

新角色再次追加！谜团更加错综复杂！

这次新公布的角色一共有三人！在游戏中他们是怎样和伊网等人认识的呢？说不定他们之中也有人是《神秘在线》的玩家哦！

瀬堂小次郎丸

GANMA公司员工，著名制作人，一手创作了《神秘在线》这款游戏。是“《癸生川凌介》系列”的忠实FAN，对伊网等人充满好意。

江本佳隆

30岁，言行十分让人讨厌，给人以一种很难接近的感觉，是一位浑身散发着恐怖气息的男子。



中村素亚子

性格温和的少女，名字听起来有些奇怪，据说是取自英文单词“soar”。

文 铭风



洛克人 ZERO4 **GBA**
ロックマン ゼロ4
◆Capcom◆ACT◆2005年4月21日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4990日元
◆对应周边未定

关卡的变化



◀晴天时是一个非常普通的关卡。

▶到了阴天，落脚点便会被乌云遮住。同时会突然刮起的巨风来阻挡你前进。

新系统：天气变换系统

其实这个系统上一辑《掌机王SP》已有介绍，就是关卡的场景会随天气而产生变化。玩家进行任务会消费时间，而“天气变化系统”便会随着时间的改变而改变每个关卡的天气。关卡产生变化后对玩家的行动路线也会产生影响，比如被冰雪覆盖能够通过的针山等。同时敌人的攻击方式等也会产生一定的改变。



▲在关卡选择画面中可查看各个关卡的天气。

敌人的变化



▲画面中的敌人在乌云覆盖的版面只会放一发雷球来进行攻击。而关卡的天气变为雷的话便会进行3连发攻击。

新同伴

妮修

人类女性妮修是一名记者，她在各个战场活动并将状况记录下来。目的是想告诉大家人类和半机器人的争斗是十分愚蠢的。不过现时以保护人们的安全为先而要赶去人类集落进行援助。



克拉弗得



跟妮修有很深关系的半机器人，外表看起来擅长战斗。不知是敌人还是朋友……

雪儿

前几作的女主角雪儿理所当然还是存在的。不知在本作中她会有怎样的表现呢？

敌人：アインヘルヤル的八斗士

这次ZERO主要的敌人是自称为“アインヘルヤル八斗士”的8位半机器人。它们是由前作的巴尔博士聚集起来的，主要的目的是执行“众神黄昏计划”。虽然现在它们都按照自己的意愿而行动着，但他们有一个共同的目的，那就是将废旧遗迹中的红色半机器人“ZERO”抹杀……





回天的死圣 ヒート・ゲンブレム

兼备了坚固的装甲与强劲的火力，还拥有与巨大的身驱所不相符的机动性。作为一个火焰系的大型半机器人，在强化复合盔甲下配备了高输出的反应火炉，能与各种振荡器连接，作为能源炮的动力。



天翔的神枪 ペガソルタ・エクレール

原来是掌管那些进行气象操作的空中大型部队的半机器人。在部队的气象兵器要塞化的时候，其自身也被改造为了战斗用机体。原本的空中庭园园丁已然成为了恐怖的恶魔之子……双翼使其拥有高机动性的飞行能力，配合双臂上的雷击枪，擅长以游击战为主要攻击方式。



冻月军狼 フェンリー・ルナエッジ

是妖精战争时代的军用半机器人，借巴尔的手得以复活。在以前的妖精改造试验中由于错误而暴走，导致试验部队全灭。由于那时和妖精的不完全融合，使其修复不能而被遗弃。不过在融合的妖精的影响下，能够进行高速战斗。



崩蚀的树妇人 ノービル・マンドラゴ

原本是使用光动力型纳米机器来维持环境，负责其再生的半机器人。不过，在巴尔的改造下被灌输了“再生的环境必须在绝对的掌控之下，否则便将其破坏”的可怕思想。能够操纵用于管理的半有机植物群——人工树海，放出变异的纳米机器根来夺走周围所有的能源。

文 铭风

NARUTO -ナルト- 最強忍者大結集3 for DS

NARUTO 最强忍者大集结 3	NDS
NARUTO 最强忍者大集结 3 for DS	
◆Tommy ◆ACT ◆2005 年 4 月 21 日◆日版	
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定	
◆对应周边未定	

横向卷轴的动作游戏

《火影忍者》作为一款大受欢迎的动漫作品，在家用机上衍生出多款游戏。而"《最强忍者大集结》系列"作为GBA上的《火影》相关游戏已经推出两作了。现在，系列的最新作将在任天堂的新平台NDS上登场。本作在游戏的动作性上做了大幅度的提升，同时也导入了更适合新硬件的系统。当然了，游戏中登场角色的数量也大大增加了。



全新的系统，利用触摸屏来使用奥义！

从现有的情报中我们可以得知在游戏中有的奥义需要利用触摸屏来发动。这里为大家介绍的是鸣人使用通灵术召唤巨大蛤蟆的图片。





▲虽然现在还不清楚具体的发动条件，但只要满足了奥义的发动条件，就能够在下屏幕按出现回旋条纹、划动屏幕来炼成查克拉。

▼查克拉炼成完毕后便能够签订契约，成功后巨大的蛤蟆登场，一下子充满两个屏幕，十分有魄力啊！

蝦蟇ドス斬

新动作 三角跳

作为一款动作游戏，丰富多彩的动作是其成功的必要条件之一。本作中增加了新动作三角跳，跳跃靠近墙壁时再按跳便可发动，可跳上比较高的地点。



▲利用三角跳同时可使战斗更富有战略性。

DS独有的同伴系统

在通常时刻游戏下屏显示的是3个角色的脸。玩家当前使用的角色处在屏幕正中，而左右两边的角色在需要时点击他们便可将其呼唤出来。由于本作的登场角色数量十分多，会出现各种各样的人物搭配哦。






nintendogs™ ニンテンドッグス

文 铭风

任天狗	NDS
Nintendogs	
◆Nintendo◆SLG◆2005年4月21日◆日版	
◆1～2人◆自带记忆功能◆4800日元	
◆对应周边未定	

任天堂的新类型宠物育成游戏《任天狗》终于公布了发售日期。想必大家也十分想快点见到游戏中那些可爱的小狗们吧。好，让我们看看这次的新情报。



游戏将分为三个版本！

从《口袋妖怪》开始，掌机上便出现了许多分为多个版本发售的游戏，通过通信来交换各自版本中的不同内容，增加了互动。而这款《任天狗》也是如此，游戏将分为三个版本，副标题分别为：《腊肠和朋友们》、《吉娃娃和朋友们》和《柴犬和朋友们》，游戏中总共有15种小狗，每个版本可选择养育5种小狗。一次最多可养育3种小狗，存放5只小狗，总共可同时拥有8只。玩家之间通过通信可互相交换小狗。



三个版本拥有的小狗一览

《腊肠和朋友们》
迷你史纳莎
德国黑背
迷你腊肠犬
约克夏
巴哥

《吉娃娃和朋友们》



查理斯骑士王
拉布拉多猎犬
吉娃娃
西施
比格猎犬

《柴犬和朋友们》
喜乐蒂牧羊犬
威尔斯柯基犬
柴犬
迷你笃宾犬
玩具贵宾犬

两种和小狗游戏的道具

在上辑中为大家介绍了一些和小狗游戏用的道具，这次我们将介绍两种新的道具。

肥皂泡

相信各位玩家小时候一定吹过这种肥皂泡吧。而游戏中的气泡也是要靠大家对着麦克风吹气来吹出气泡。



◀看来小狗对气泡也是很有兴趣的啊。

▶控制好方向，将气泡吹向小狗们吧。

直升机

这个当然不会是真正的直升机了，只是个模型。它会在场所中自由飞行，吸引小狗。



◀图中的小狗露出了大多数小狗看到奇怪东西时的神情。



▶就算是玩具模型，大小也比小狗大了点……



超级军队战争
Super Army War



◆Atlus◆STG◆2005年2月22日◆美版
◆1人◆密码记忆◆32M◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

超级军队战争

文 马修

用飞机清理掉一路的障碍并炸残敌人据点的守卫部队，然后地面大部队开进镇压，从而实现城市的占领——这是什么？"《大战争》系列"吗？不是，其实不只是游戏，就是真实战争也是如此。本作并非指挥整个部队，而仅仅是飞机，帮助地面部队消灭敌人最终掩护地面部队压制敌人的基地。

飞行员入门讲解——飞机简介





游戏中，玩家要操纵一架飞机，和友机一起掩护着不断前进的已方地面部队，一般来说，主要是用炸弹和机枪将迎面驶来的敌方战车和飞机摧毁，让我方部队到达敌方基地并将其破坏掉。不过游戏真实地导入了惯性的要素，因此玩时会有着与其他射击游戏截然不同的感觉。

飞机有轰炸机和直升机两种，在使用及操作上，两种飞机有着一定的差异。





直升机的攻击力一般，但由于飞行速度也一般，因此子弹受惯性影响并不大。驾驶直升机出战时，A键是机枪，B键是火箭弹，方向键控制飞机的方向。直升机可以向地面30度的角度射击，攻击时要注意一直向下倾斜会使机头扎到地上。因此低空攻击地面时要注意及时调节高度；不过直升机的空战能力不错，比起要压低机头才能攻击到的地面设施，空中的飞机可以更直接地被火箭弹射到——我方直升机有这能力，敌方也有，因此和敌人的直升机战斗时也要注意周旋。至于起飞，直接按上即可；而降落，只需在停机坪上空听准位置令飞机缓缓下落或按下键让飞机迅速落下都可以。



而游戏中的轰炸机的操作，对于刚上手的玩家，其复杂几乎称得上是模拟驾驶级了，游戏在机场或航空母舰上起飞时，按住斜上即可正常起飞；而下落时，在飞机将要落地前，按上使机头上扬即可。操纵轰炸机时，A键为炸弹，B键为机枪，机枪的空战威力介于直升机的机枪和火箭弹之间，空战也算好用；而炸弹不仅可以炸地面设施和部队，高空飞行时还可以炸到低空飞行的飞机。轰炸机的速度很快，因此要轰炸的时候要注意惯性的影响；而低空飞行时，轰炸机也不能像直升机那样









飞超低空，超低空飞行的话，轰炸机会直接扎到地上。

无论是轰炸机还是直升机，当HP被打剩一半时，机体本身就会有些摇晃，HP越少飞机摇晃得越厉害，也就越不容易控制。如果飞机难逃一死，倒不妨直接冲向敌人的地面部队展开自杀攻击，如果撞进密集的地面部队，轰炸机的自杀攻击最多可以撞掉六七辆敌方坦克，后期的关卡中，被击落的敌机往往都采用这种方式自绝。（中途岛？）最后提醒大家，无论是机枪还是炸弹，都尽量避免伤到我方的战斗单位，在本作中，炸弹和子弹都是不分敌我的。





王牌机师晋阶指南——战场简介

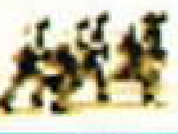
了解了自己的飞机，下面就开始战斗了，接下来就是熟悉战场和敌人了。



战场上的固定设施包括我方和敌方的基地、停机坪、飞机跑道（或航空母舰）和战场中间的固定建筑。其中双方的基地可以不断地出现地面部队，当对方的地面部队袭击到本方的基地时，本方便告失败，同时袭击方胜利。战场中间的固定建筑由工程兵占领，并建筑起防空防空机枪等设施。停机坪是直升机起落的小机场，直升机的回复也在这里进行，我方停机坪被炸毁后，直升机便无法回复，直升机坠毁后也无法让后备机体上场；不过如果将敌方的停机坪炸了，那以后就不用受那些讨厌的敌方直升机的干扰了。飞机跑道和航空母舰则是轰炸机起飞和回复的地点，我方的跑道或航母上会有一块闪光的区域，那里就是回复点，跑道炸不坏，但由于跑道上出现飞机时要滑行才能起飞，当压制到敌方跑道上空时，我们可以把跑道上的敌机痛痛快快地炸一通，体会一下偷袭珍珠港的感觉。


▲把敌人机场上没来得起飞的飞机炸掉！

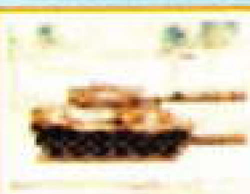
战斗部队分为空中和陆地两部分，空中部队就是敌我双方的飞机，有ALLY标志的是我方的友机，ENEMY标志的飞机是敌机，敌机不仅攻击我方飞机，还对我方地面部队进行大肆轰炸；地面部队则是坦克、工程兵等。关于飞机前面已经介绍过就不赘述了，下面着重介绍一些地面部队的战斗单位：

工程兵		**地面部队中最脆弱的单元，用机枪就能轻易消灭，虽然战斗力可以无视，但他们建造战场中据点的能力也使得他们的作用很大，地位相当于军棋里的“工兵”。**






坦克



地面部队挺进的主力，虽然对于空中的飞机来说它们是任由宰割的，但在地面战中，如摧毁临时据点、攻陷基地等的表现都很出色，也正因为此，它们才前赴后继地被飞机炸掉……

大坦克



大坦克的装甲厚，即使是轰炸机也难以一颗炸弹搞定它，但它的火力极猛，除了对方队伍中的大坦克外，任何地面的东西，无不被它一炮轰烂。这样的大家伙如果不把它炸掉简直不堪设想，虽然不好炸，但敌方出了这样的狠家伙，再困难也得炸掉它们。

导弹车



堪称飞机的第一杀手，发射的跟踪导弹会让对方的飞机尝尽苦头，好在出现敌方导弹车时会一声音效提示。不过导弹车的装甲很薄，被直升机炸一下或被坦克打一下，便会被灭掉。

防空机枪



后期关卡的基地、据点用守护炮台，火力密集得水泄不通。其实让飞机飞到最高位置，就不会被防空机枪打到。

救护车



从敌方基地开往我方基地的红十字会的救护车，不会攻击其他战斗单位，也不会受到双方地面部队的攻击，但会被飞机炸掉。若想获得高一点的评价，就对救护车手下留情吧。

刚玩上本作的玩家肯定会联想到那款经典的《直升机大营救》。虽然本作确实不是《大营救》的续作，但有几关还真要在炮火连天的战场上去拯救战俘。

这些关卡都是直升机关卡，当看见一些地上的小人无助地在往我方基地方向跑、当玩家飞机飞过时他们又会冲着飞机跑，他们就是战俘。在服装上可以很容易地把他们和工程兵区分开来。直升机一次最多可以拯救回8名战俘，在战俘附近落地，他们就会自己走进飞机——惟一需要注意的，就是飞机落地时不要撞上己方或敌方的战车，否则飞机会立刻爆炸；落地前最好清理一下前方的坦克和导弹车，不然一辆坦克就可以把停在地面接收战俘的直升机给轰成废铁。







开始的几关，双方的地面部队实力基本持平；到了后期，不仅敌方有防空机枪、导弹和飞机织成的网络状防空系统，我方的地面部队也不过是几辆单薄的防空导弹车和一群弱不禁风的工程兵而已，有时回到跑道或停机坪上回复，返回战场时发现己方的地面部队已经被全灭了……

游戏总计16关，采用密码记忆，各关选关密码如左下表：

1	222222	2	122888
3	121789	4	882244
5	248622	6	211786
7	684464	8	242887
9	322987	10	111114
11	137737	12	777322
13	448632	14	777332
15	124444	16	122846

通关后，系统会给出“现代战争模式”（即自由模式）下全部关卡开启的密码444442，但笔者屡次输入也没有成功，到底是为什么呢？怪！



超執刀 カドゥケウス

文 雷伊



这款由Atlus发售的外科手术游戏之前我们已经为大家介绍过两次了，与另一款同类型游戏《研修医 天堂独太》不同的是，本游戏将更加注重手术过程中的紧张感，很多手术都要求玩家必须在限定时间内准确无误地完成，而Atlus更是干脆把该游戏的典型定义为“SF外科ACT”，可见本作对玩家的动作熟练程度还是有相当高的考验的。不过，对操作的高要求并不意味着该游戏在剧本上面的逊色，这次我们就为大家介绍一下新公布的两名角色，有了他们的加入，本作的剧情想必会更有看头！



超执刀 墨丘利神之杖	NDS
超执刀 カドゥケウス	
◆Atlus◆ACT◆预定2005年春◆日版	
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定	
◆对应周边未定	

究极！超执刀模式大解析！



▲感染了无法医治的病毒“真菌”的少女，表情十分痛苦，你有信心拯救她吗？

本作的主人公月森孝介是一位具有超高执刀技巧的天才外科医生，在游戏中，月森的执刀技巧将通过超执刀模式得以完全真实地体现。发动超执刀模式后，在一定时间内背景会发生变化，主人公眼前的一切事物将由慢动作来表示。因此，在这个模式中玩家可以仔细观察病症，从而采取妥善的应对方法！

▼发动超执刀模式后，即使高速移动的“真菌”也会减慢速度，趁这个机会把它们一网打尽吧！

▲从病历上少女的姓名来看，似乎与佐仓东吾有着血缘关系？

个性十足的角色让剧情升华！

在游戏过程中，玩家不仅要面对众多身患疾病的病人，还要和身边的同事们打交道，有的时候甚至还会和同事们发生一些口角，丰富多彩的事件无疑会让本游戏的剧情更加饱满。



▲在对待病人的态度上，月森和佐仓发生了很大的分歧。

明神纱耶香

麻醉医。凭借准确的判断力和遇事不乱的作风得到了同事们的信赖，在“墨丘利神之杖”机构中有“铁之女”之称。

佐仓东吾

具有两年从医经验的年轻医生，是主人公月森孝介大学时代的同窗。他的行动中有很多谜团，身边一直有一些不好的传闻围绕着他。



文 树之大精灵 编 雷伊

炼狱

Rengoku: Tower of Purgatory



◆Konami/Hudson ◆ A·RPG◆预定3月23日◆美版

◆游戏人数1-4(支持对战)

◆对应周边未定◆推荐年龄 18岁

《炼狱》是Hudson在PSP上制作的完全原创的游戏，日版已经于1月27号发售。现在美版PSP发售在即，由于欧美玩家喜爱动作类游戏，美版的《炼狱》也配合这个大日子作为首发软件而一同发售。让我们走近点看清楚这个游戏的真面目吧。

《炼狱》起初是作为日本PSP的首发软件，现在又再次出现在美版PSP的首发阵容里，想必KOMANI公司对其有一定的期望。在游戏里，我们可以感受到这个游戏独有的系统和创意。

游戏引用了但丁的著名作品《神曲》里的世界观，充满科幻味道。

在未来的世界里，由于战争已经消失，人类为了处理为战争而制造出来的机械人，而建造了巨大的塔来让它们在里面不断战斗。故事的主题很明确，玩家是作为1个名叫A.D.A.M系列的战斗机械人，拥有超凡的战斗力和生存能力，在这座只为战斗而建造的塔里为了到达塔顶而和其他机器人进行无休止的战斗。



▲即时显示数据状态的任务装备栏，可以看到身体各个部分都有数值

游戏采用第3人称视角，类似于《波斯王子》。而武器系统无疑是这个游戏的亮点之一。起初的时候，玩家只能操作这个机器人挥出简单的拳，但这个情况很快就会得到改变。当我们打倒敌人时，有时候会获得武器。玩家可以把它埋进身体的各个部分，相应的部分就会变成对应的形状。当然强大的对手掉落高级配备的机率会比较大。身体埋进了武装后，是即时发生变化的，从画面上就可以直观地看出来。那么酷酷的造型就是由玩家自由搭配出来了。可以变化配搭的形态几乎是无限的，给予了玩家创造个性角色的广阔空间。

系统简介 ●●●●●●

操作方式：

上	前进(按2下为前冲刺)
下	后退(按2下为快速倒退)
左	左移动(按2下为左紧急回避)
右	右移动(按2下为右紧急回避)
START	开启菜单
SELECT	开启地图
○	决定/右腕武器使用
×	取消/胸部武器使用
△	头部武器使用
□	左腕武器使用
L	锁定目标
R	平行移动
滑杆	切换视点

攻击属性有：SLASH，近战；IMPACT，冲击；QUANTUM，粒子；BULLET，实弹；HEAT，热武器 。

核心(Core)：不同的核心将会对ADAM的性能带来不同的影响。游戏是以第三人称背面视点的3D画面所构成，使用模拟滑杆以类似FPS的方式操作。玩家将于炼狱之塔的空间中，与其它 A.D.A.M战斗，藉以取得各种不同的核心与配备，强化自身的能力，朝向塔的最上层迈进。

配备：剑、枪、盾、腿部装备等。



▲什么都没装备的时候的游戏画面，相当有雕塑美。

发挥PSP无线联动的优势！

由于游戏支持多人游戏，玩家们可以在一个共同的舞台里以自己创造的人物进行火爆激烈的较量！到底谁是这个永无天日的炼狱之塔的真正王者？只能用A.D.A.M身上的枪与剑来求个答案了！

生存的目标就是打倒敌人 ●●●●●●


▲被炮击中的话，会不会很痛？


▲电击！对机器人有特效否？


▲分散的光子炮弹轰击目标！


▲光子剑一如其他作品里是近身战的王道吗？


▲砍杀是原始但可靠的格斗技


▲连发的导弹可不是容易躲开的。


▲猛烈的火焰喷射。看上去威力蛮不错哦。


▲枪斧并用，威风八面。


▲网状的发射物，估计是牵制型武器？

但要注意的是，玩家不能单纯的挥动或者使用武器，因为长时间使用同1件武器，会使其发热。如果到达了"过热"装备就会强制一段冷却时间，导致该武器暂时不能使用。

之外，敌人被打倒或者容器被打破之后还有其他的道具会出现，种类有恢复的也有强化能力的。不过它们不能即时使用，需要去终端"鉴定"后才能发挥作用。


▲这些箱子里到底有没有实用的道具呢？

塔一共分8层近1000多个迷宫，每层都至少有1个叫"终端"的设备让玩家储存进度和缓缓恢复体力。而每层都有BOSS，到达BOSS所在的地图就必须使用升降机。这个升降机可是要打倒一定数量的敌人才能使用的，一味逃跑的打法在这个游戏里是行不通的。只有打倒了BOSS才能进入塔的上一层。

玩家操作的机械人和游戏里遇到的所有敌人包括BOSS都是具有相同的初始能力，是装备使形态和能力各异。这游戏没有经验值的概念，夺取是可以想象到的强化自身的途径。如果体力下降到0的话，主人公的身体将被熔化，并将坠回最下层重新挑战。总的来说，《炼狱》的个性定制系统能激发玩家的兴趣——看起来深奥却容易熟悉。和其他的RPG一样，《炼狱》的丰富的要素可以让玩家沉迷于迷宫之中。（笑）

除此之外，《炼狱》拥有优秀的音乐和精美原画可以欣赏。里面的画廊模式里可以在PSP优质的屏幕上观摩由知名的奇幻作品插画家末弥纯绘制的精美大图。在这里放出几张请大家品味吧。











机器人历险记 GBA

ROBOTS

◆GRIPTONITE◆ACT◆2005年2月◆美版
◆1人◆128M◆售价未定
◆对应周边未定

文 铭风

好莱坞的大片自然有好莱坞式的宣传攻势。广受期待的《ROBOTS》在GBA上推出了游戏。

什么是ROBOTS?

大家可能接触日本的游戏、动画影视比较多，听到这个游戏的时候，是不是觉得比较陌生？在此我先简介一下这个原来大有来头的ROBOTS吧：继《冰原历险记》后，好莱坞蓝天工作室最新力作《机器人历险记》将于明年4月上映，此片运用光源应用软件，打造完全由金属构筑的机器王国。曾以计算机动画《邦尼》荣获奥斯卡奖的动画导演克里斯·威巨，他的这部新作《ROBOTS》将成为首部以机器人和机器世界为主题的动画片，运用强大的光源系统，着力表现人物及场景处处映照各种金属的辉闪效果，包括合金、贵金属，甚至锈蚀金属的纹路与光泽。故事主要描述自认拥有发明家的金头脑的乡下机器人RODNEY决心前往大城拜见企业总裁，闯出人生新天地。主题围绕着冒险和发明，还有上流女机器人的爱情、二手机器人的友情、机器上班族的生存游戏。

基本操作



作为一个动作游戏，明白游戏的操作是很必要的。游戏开始，就只有主人公RODNEY和他的飞行小机器人WONDERBOT出来，方向键控制的是主人公的移动方向，A键是跳跃，B键是攻击——拿着一个硕大的扳手敲击敌人。而当打中敌人时，迅速的连按B键可以进行3段打击。其威力可以一下子干掉初期的杂兵敌人。空中的敌人则需要跳起来才能打中。L 键是切换武器，R 是使用WONDERBOT。



START 是菜单，游戏中可以随时中途记录并离开，相当体贴的设定。SELECT是小地图。在小地图里按R、L可以看拿到的道具情况。下面的是小任务要的道具，完成了的会有个绿勾。

游戏进行方式

按目前已经知道的情节来说，游戏是忠于原著的主要情节的。我们的主人公到各个场景，排除障碍，取得各种发明所需要的零件，并与相关的NPC对话来发展情节，最后打倒事件的幕后黑手。

主要的行进方向在场景里有很明显的标志来提示。



大地图间的移动：街道靠上的位置有蓝色的筒装装置，按A与之对话，会玩1个小游戏，实际上是可以按START来直接进入目标地图。小游戏途中有恢复这个小游戏里HP的道具。(以后可以在游戏标题画面里玩)

游戏中的恢复：绿色的齿轮可以恢复2.5格的HP。绿色的圆形齿轮可以增加30颗子弹。

木桶可以跳起落下来踩破。而死亡的话会在该区域的入口处复活。



简略流程



一出来往四周走动下，就会遇到2个贼头贼脑的家伙拜托RODNEY到下面的地方来帮他们取个东西。于是往下走，解决一些拦路的机器狗和防卫器，在稍下一点的地方会见到一个零件在远处的小平台里，有提示按R键来切换到操作小飞行器WONDERBOT来取哪个道具，（部分升降机的开关都可以活用这个功能）那么就该往回走了。在1个写住“BOSS”和“SAVE”在一起箭头的“SAVE“方向会到达1个房间，玩家可以在以后的这里场景里的白色罐型装置来恢复所有的HP。准备好了后，就可以去写着“BOSS”方向的楼梯那里上去，那两个家伙终于显示了本性。

BOSS战 1

敌人2个外强中干的机器人

对付方法：几下扳手敲掉 -_-



轻松解决这两个家伙后，RODNEY在地上拣到1个零件，然后自动出来一个“发明组装图”，似乎是要组合1把武器。按L，R来旋转零件，以及用方向键来移动，到合适的位置就会以闪光的方式表示已经可以确认了。不过由于还缺少其他部分，虽然这个新武器的名字都定好了却不能使用。



然后就到右面看看，会遇到个新来到这个城市的女机器人，闲聊几句后继续前进。将在接下来的流程里获得“强力扳手”的柄和“废料枪”的第2个零件。

提示：地图隐藏的东西不少，注意。

用蓝色的装置来到下个地图。来到BIGWELD的公司，被恶搞的小机器人捉弄后，RODNEY决心找到BIGWELD来让他承认自己的才华。按左上的小地图行进路线，注意和路上的NPC机器人对话，收集途中的小零件（其实就是基本游戏方式了）。另外，有个NPC需要从升降台上跳下才能遇到。

到了最左上需要向右走之后，就是下1个BOSS的场景了。注意升降机下面的通道尽头还有道具可以拿。（目前还没有组合出“废料枪”的武器的话，是没法打哪个电磁铁BOSS的。不妨往回走来收集齐全，枪的最后1个零件是一个红色的机器人送给RODNEY的。）



把枪装完后，L键就有用了。按L键可以在不同的武器之中来切换。废料枪是需要子弹的，注意残弹数量会使游戏进行得更顺利。

BOSS战 2

开一个电磁铁的蓝色机器人

应对方法：它会连续3次放磁力吸玩家过去，却只需要背对它就可以确保毫发无损。然后它会从空中压过来，也只需要站在平台的最左方等候就是，在它昏迷的时间内，用枪打最简单。



反复几次，它自然会被RODNEY击败，然后RODNEY会取得新的装置——获得了更好的弹跳能力和2个加血的道具。之后按完A键之后不松开的话，WONDERBOT会吊起RODNEY













进行一段距离的滑翔。

按照BOSS战平台上箭头的方向往墙上的大洞滑翔过去吧。





一群机器人在是商量什么，黑色的RATCHET在大发雷霆，计划要向机器人们收取更多的钱，那群马屁精在附和。突然RODNEY就闯了进来。RODNEY傻呼呼想找BIGWIELD结果被警卫直接拎起扔了出去……然后RODNEY就来到了下水道区域了，马上就被一群盗贼摸样的机器人包围了。其中的红色小狗样机器人的视野比较小，可以用枪在它的警戒范围外干掉。



这些小麻烦当然难不到RODNEY，现在当务之急就是要离开这个鬼地方。(地上有箭头提示）需要活用滑翔能力过地上的钉板阵，之后遇到一个绿色的机器人，说要寻找遗失的东西，想必就是在附近吧。找到后给他，获得新零件，组合得到强力扳手。

在这个位置往左边跳进行滑翔的话，会到达货柜的顶部。打破油桶可以补充子弹30发。然后再使用滑翔才能过去。之后的地图里会使RODNEY带上磁性，吸引白色的柜子到地上发光的地方，就可以打开堵路的门继续前进。

过了尖刺阵后再遇到1个女机器人。又是丢失了东西吗……当然答应下来了。注意打开下个开关所伸出的地板是有时间限制的。过去后右下角有SAVE点，HP不多的就去补充吧。

在打败一个白色机器人的平台内的3个油桶中就有要寻找的东西。回去时，地板早缩回去了。需要切换到WODERBOT来触发对岸的机关。办完了就可以继续前进。(其中有点好玩的是，可以直接跳下去了……虽然有钉板，但可以通过滑翔来降落到安全的地方。但以下是正常的流程。)



从刚才取得零件的平台左边过去，会去到1个可以通到左右的地图。先走右边的，RODNEY小心经过1个限时的机关+顶板阵，将见到蓝色的墙壁上面有个窗口里有个道具在向自己招手。想办法拿吧……^_^



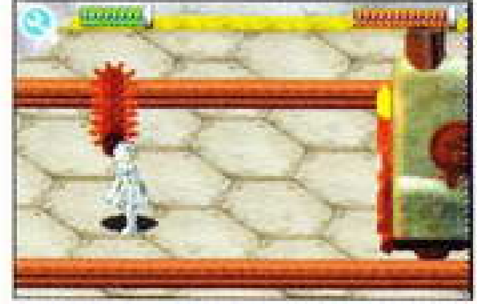
继续向右走，打开在红色柜子上的开关，滑翔过下面的钉板，上去后又有1个开关。别急，通道的最尽头上方是有个扳手的零件的。记得拿，组装的位置是扳手的柄的上方。

上去后呢，右边有个SAVE点。然后就是例行公事了——BOSS战。



1个奇怪的火车头

对付办法：先打掉两个红色的刷头，然后BOSS会出现第2形态。站在画面中间上下移动躲开它吐出来的垃圾并攻击它的嘴，再小心它冲出来张嘴咬，应该是很简单的事情了。记得只有张开嘴时的攻击才奏效。





战胜后获得“废料发射枪·加强型”的强化零件。

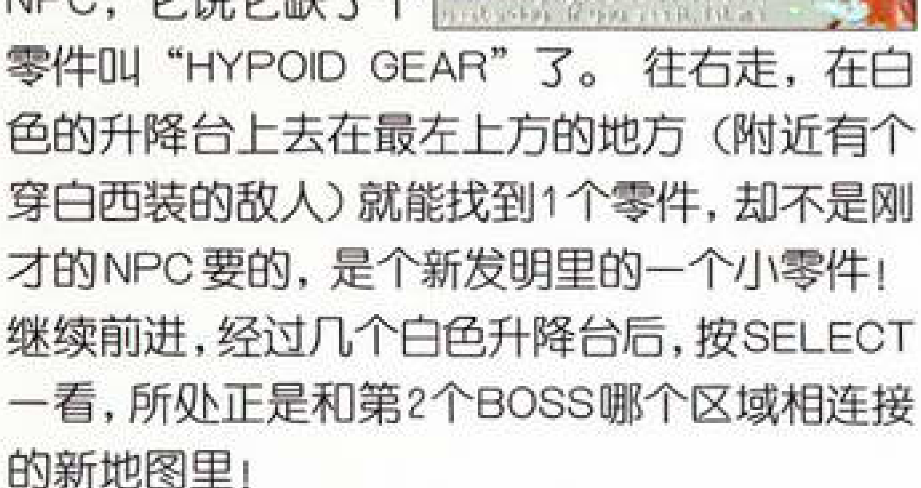


剧情打完后会受到一群机器人的感谢，从中了解到好多奇怪的事情发生了。RODNEY虽然相信与BIGWELD的意愿无关，但事情到目前一定与BIGWELD有关的。机器人们现在得不到多余的零件进行维护，是很严重的问题。机器人们主动要求帮助RODNEY，并向他介绍了FANNY阿姨。不但RODNEY的弹跳能力进一步强化，WODERBOT也得到升级，空中时按R会有新能力：WODERBOT会在下方变成跳床而使洛尼跳得更高。

别忘了左边的两个加血道具呀。



进去屋子里和阿姨谈话吧。阿姨叫RODNEY看“收集”——按START里的GALLERY会发现有图片可以看了，这可是在电影公映前很珍贵的影象呢！从阿姨的房子出来，剩下的要去的只有经过哪个在街道尽头蓝色的传送装置了。



从传送装置到达完全新的区域，就见到一个像拖拉机的NPC，它说它缺了个零件叫“HYPOID GEAR”了。往右走，在白色的升降台上去在最左上方的地方（附近有个穿白西装的敌人）就能找到1个零件，却不是刚才的NPC要的，是个新发明里的一个小零件！继续前进，经过几个白色升降台后，按SELECT一看，所处正是和第2个BOSS哪个区域相连接的新地图里！

往下走会遇到个黄色的机器人，说它有特别的收藏品，如果找到他要的东西，就和RODNEY交换。

按箭头的方向，往上走，到达最高点却发现右边没路！大力向前跳跃然后在空中按R呼出WONDERBOT弹跳1次，到达好远的右边平台！一直向右走，然后有个能下落的地方，那里又有1个零件，取得后重新上去，再来1次大跳，过白板的桥。

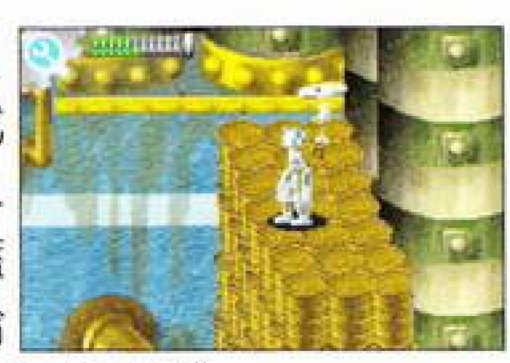


一路过关，按SELECT看到有上下两条路，向下走，遇到1个红色的女机器人，她感谢RODNEY找到了“WASTE MANAGEMENT”于是送了加血上限的道具。继续向左下走，就会见到有隐藏的道具到凹槽里，重新去该位置的上面平台跳下来取得。

重新上去后，会遇到个红色的机器人。它着急地说想找回“SPUER GEARS”。然后要注意小平台之间跳跃的衔接，因为很容易就掉下去。经过两个连续空中弹跳后，来到了一条街道。RODNEY一进去就见到个蓝色的机器人在找“HELICAL GEAR”，因为工厂停止了生产这些东西。

然后和同一画面内的鹿型机器人对话，原来它就是阿姨介绍的那个JACK HAMMER。从交谈得知，它从BIGWELD的工厂里拿到了好多升级用的零件，而零件可以让人们工作得更加好。但现在有客人需要买油，它忙不过来了，让RODNEY进去应付一下。出现选项，A：YES，B：NO，然后它再问RODNEY要不要产品，A：YES，B：NO，最后提出要求：“不能把油弄洒了。即使客人好多，不能让客人自己来到柜台尽头也不能把装油的罐子弄倒了。每倒1次就会失去1次机会，3次之后我就会把你赶走。祝你好运！”

然后就是个小游戏，就是在客人过来传送带之前，不让传回的杯子落地，按A给它们提供油。



完成小游戏后，往左走，在左面就找到那个”HELICAL GEAR“。回去交给蓝色机器人，它会给RODNEY1个“SUPER GEAR”。

继续一路往上走，会遇到个绿色的女机器人。她说为什么BIGWELD的工厂停止生产大图片的相关设备呢。但之后RODNEY就遇到一堵墙了，因为无法打开机关，只好折回了。

有趣的事情：1.从这个位置往下跳一定从右边回到这个升降台。

2.滑行，跳起后在足够低的位置按R，会在水平线滑行一段距离。

重新回到下水道的入口处，见到个蓝的像拖拉机的机器人。它拜托你去找1个NANO COMPRESSORS。对话完就可以往下跳了。

回到被人扔下来的地方，利用弹跳可以见到右边褐色的油桶顶上有2个道具。其中一个就是寻找已久的“废料发射枪”的最后1个零件。

好了。快报到此结束。值得注意的是以前好多去过的地方在获得新能力后可以取到特殊道具的。

总评：游戏是很硬派美式的风格，画面风格明亮，而为了让玩家体会剧情，GAME OVER情况是没有的。整体难度一般，但后期就对跳跃和手感要求比较高。欢迎对该游戏有兴趣的玩家来信交流哦！



掀起你的盖头来

文 罗纳尔南 编 马修

——掌机游戏个人汉化者访谈录

随着无偿汉化这一造福游戏迷的活动日渐火热，越来越多的汉化小组被人们所熟知，如CGP、TGB、天使汉化组等等，然而在这些耀眼的光环不远处，还隐藏着许多默默无闻的个人汉化者。其实在掌机汉化刚刚兴起的时候，就是他们独立支撑着汉化界，如大家很熟悉的施珂昱、九柳、Chrono等，尽管出于种种原因，有的人渐渐淡出，有的人转向其他工作。但无论是先驱者还是汉化界的新鲜血液，他们都无比热爱着这项事业，后来者们也都满怀激情地投身于其中。

近日笔者来到幕后，采访到部分具有代表性的个人汉化者，欲为读者掀起他们的盖头来。

勤能补拙——amonwang

amonwang的汉化技术并不是最好的，他属于那种在这界内少有的电脑技术相对较弱的汉化者。虽然他的外语水平十分有限，然而他在短短半年时间里就完了4款游戏的汉化，这和他的勤奋是分不开的，让我们来进一步了解他吧。

罗纳尔南(以下简称罗)：amonwang，你好。

amonwang(以下简称a)：罗纳尔南，你好。

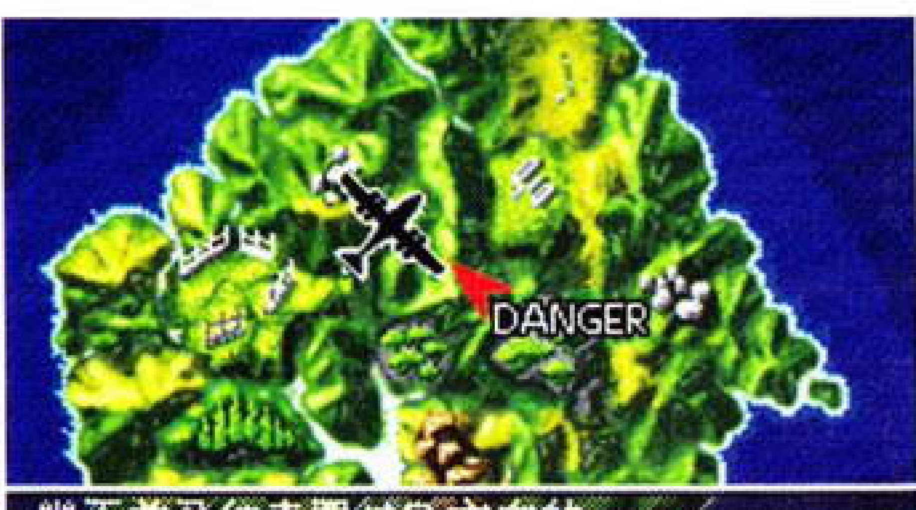
罗：请做个自我介绍吧。

a：我嘛，嘿嘿，有点象报户口啊。本名王磊，网名amonwang，年龄27，性别男，职业是发电厂里的一名普通工人，爱好玩电脑、打游戏、听音乐、看电影。游戏龄嘛，好像有10多年吧，掌机也是玩了几年，不过搞GBA汉化是去年才开始的，呵呵。

罗：好的，可以讲讲是怎么样迷上汉化的吗?

a：其实这只当时一时的兴趣而已，在自己拥有GBA掌机的时候，玩的是日文的游戏，那时最爱玩"《恶魔城》系列"，但由于是日文的，所以剧情是看不懂的，随后有幸下载到shikeyu汉化的《恶魔城 月轮》后，感觉到中文游戏的魅





力，到后来《光明系列》、《黄金太阳》等汉化游戏的不断推出，自己也对汉化游戏产生了兴趣，于是也上网查找汉化游戏的资料，可能是自己把汉化想得太简单化了，一看些资料讲的都是破解、编程等一些我不懂的东西，最后也放弃了。直到有一天上网看见有一款叫"汉化探针"的软件后，知道原来汉化可以这样做，于是乎抱着试试看的心情，就这样诞生了第一款汉化游戏《侏罗纪公园3》

罗：也就是说是自己的入门作品了？

a：可以这么说吧。

罗：那么你觉得网络对你的帮助是不是很大呢?

a：这个当然很大啦，想起自己在5年前连网络都不知道是什么东西的人，到今天在网络上能认识到很多朋友以及查找到自己需要的东西来丰富自己，当然是不同的咯。

罗：既然是网络汉化者，在作品完成后会选择在哪里发表呢?

a：我的汉化作品都是发表在琵琶行论坛的，因为我在这个论坛呆的时间比较长，其它游戏论坛我去得少。况且我在3年前就认识凯伟模拟网的KLK，我一直在他的论坛混，他好象在2003年把他的论坛做在琵琶行论坛里，我也就

跟着来了，可能有一点感情因素吧。 其实我的作品都是可以让其它网站任意转载的。

罗：这就是汉化者的无私之处。那么你的作品都是自己一手完成吧？

a：汉化工作全是我一个人做，包括翻译、测试等等。没有其他人帮我，我也很想有人帮我啊。

罗：是吗，确实，对于个人汉化者来说可能最大的困难就是一个人负责一个全部的汉化工程。不过，现在有很多朋友很想学习汉化却不敢出手，觉得这是个很困难的工作？你想对他们说些什么吗？

a：说句实话，我自己算不上真正的汉化人，因为汉化它包括破解、文本导出导入、写字库等等，这些我都不会，我全靠“汉化探针”这款软件来完成汉化的，所以说，只要有点电脑知识的人用上这个软件都能汉化。

罗：和汉化小组还是有所不同的啊，那么汉化对你来说又意味着什么，你为什么愿意做这种无偿的工作呢？

amonwang：其实汉化这东西对我来说，只是自己的一个兴趣，但它又能帮助其它玩家看懂剧情，这种两全其美的事也就做下来了，况且自己下班后的时间也很难打发的。

罗：那么都是靠业余时间汉化了？真是为难你了啊。

a：因为自己不再是学生了嘛，空闲时间当然也就多了，闲着没事搞汉化也不错哦。我自己也在玩其它汉化人或小组的汉化游戏，我也很想知道他们怎么想的呢。

罗：好的，说回你的作品，目前总共有几款作品呢？



a：目前也就是100%汉化的有两款《侏罗纪公园3》和《合金射击者》，微量汉化的也有两款《三国志》和《三国志英杰传》。

罗：据说，你的处女作《侏罗纪公园3》是为了奥运健儿而制作？





a：《侏罗纪公园3》是我在2004年8月份开始汉化的，那时正值是雅典奥运会，我花了一个星期的时间来做，那时刚开始，所以错误是难免的。奥运会结束那天我刚好做完，还把游戏里的厂商制作名单改成中国奥运金牌得主的名单，自己也很高兴中国健儿取得的好成绩，就这样在琵琶行论坛上发表了。其实我自己是很懒的、不爱运动的人，但是希望《掌机王》的读者们热爱运动啊 。

罗：对了，你也是个《三国》的爱好者吧？有两款作品啊。

a：是啊，我在几年前就喜欢看中央台的《三国演义》，玩《三国群英传》什么的。但是很遗憾，由于自己的水平低，这两个游戏都放弃了，因为自己不会破解。不过有汉化小组汉化《三国志英杰传》了，我想大家很快就能玩到了啦。

罗：我昨晚连夜玩了你的《英杰传》，感觉很棒啊，而且速度也是出奇得快。

a：其实在这个游戏的ROM被放在网上的那天，我就开始在作汉化了，所以没有想到过撞车的事，但在自己汉到第一关时，看见网上有小组决定来汉化它，我想自己水平有限，所以就放弃了。

罗：说到撞车，对于汉化界的撞车事件有看法吗？

a：汉化撞车这事是不可能避免的，因为好的游戏或大作大家都想汉化，这种心情是可以理解的，如果大家能在撞车的时候联合起来合作的话，那就更好啦。但这得双方有很好的合作关系。我希望是这样，这样的话汉化效率就提高不少，也让玩家能玩到更多的作品。

罗纳尔南：今后会继续为玩家奉献汉化作品吗？

a：这是肯定的。顺便打个广告，我最近在汉化一款RPG游戏，文本量比较大，需要个日文翻译，有愿意帮忙的请联系我，QQ：87886485或Email：amonwang2002@yahoo.com.cn

罗：amonwang，这些年对于游戏有什么感悟吗？

a：游戏的感悟嘛，我记得我以前在玩PS2《宿命传说2》中文版时，对里面的情节很是感动，但时间长了，就忘记了，不过终于体会到中文游戏的好啦。掌机嘛，记得以前GBA刚出的时候，一台GBA就卖900多元，自己节约下的钱就买了一台GBA和一张正版《恶魔城》，那时还没有D版，自己都玩疯了，到了以后，有了D版，烧录卡，反而不怎么玩游戏啦，真是怀念以前抱着没有背光的老式GBA成天玩《恶魔城》的感觉啊。

罗：是啊，那种心情很难找回呢，最后可以对《掌机王》的读者们说些什么吗？

a：其实我也是《游戏机实用技术》的爱好者，《掌机王》我也在看。希望大家能在玩汉化人或小组的游戏时能多多的支持他们，而不是一味地要求他们汉化什么，其实他们也是很辛苦的，最后愿广大玩家玩得开心。

罗：好的，就到这里吧，感谢你接受采访。

步步为营——幻想

幻想是个勤奋踏实的人。他作品的顺序都是由浅入深，一步一个脚印，稳健地提升着难度。从FC到GB再到GBA，每一个机种上都留下了他的作品。他踏实的作风也就决定了在他的作品里很少出现BUG。他就是这样，永远有条不紊地进行着他的汉化之路。幻想也已经将加入汉化小组了，在他脱离个人汉化者行列之际，笔者找到了他。在以下的采访中，本人仍然简称“罗”，幻想也先委屈一下，简称为“幻”了。(^_^)

（互相问候之后）

罗：说说你自己吧。

幻：嗯！网名幻想，化工行业很普通的一个上班族，喜欢游戏和音乐，以前玩过几年的吉他，因为现在涉足网络比较多，所以基本上荒废了。游戏年龄大概15年左右吧！掌机都换过几个了，GB、GBP、GBA、SP，现在NDS也在计划入手中。不过接触网络的时间不是太长，近几年的事吧！汉化是一年前才开始搞的！现在romman网站做更新员。

罗：是怎么喜欢上汉化的？

幻：这个大概是在2003年底的事吧！那时候业余时间比较充裕，喜欢穿梭于各游戏和汉化网站，于是对“汉化”有了个初步的印象——原来中文游戏是这样来的。有次无意间看到了屎王saro写的一片汉化文章——《浅谈模拟游戏的汉化》，其中这么一句话促使了我对游戏汉化进行了尝试，那句话是这样的“什么？不信，OK，我们找一个游戏下手，你很快就能明白汉化是多么的简单。”但当时对汉化不是很了解，以为FC上的汉化最为简单，所以我便有了两个很不成熟的FC汉化作品，后经人指点说汉化GBA才是最简单的，但当时刚刚入门，对GBA游戏无从下手，经过不少尝试发现GBC的汉化相对于FC还是比较可行的，直到后来水平有一定的提升后才迈向了GBA的汉化。

罗：做汉化是很辛苦的事情吧？

幻：是啊，尤其是我们这些单打独斗的个人汉化者，要破解、导出、翻译、图片、不断修改不断测试，熬夜已经是家常便饭了，不过只要有大家的支持，我们就有动力，我们以此为乐！！

罗：说说你的作品和它们背后的故事吧。



幻：嗯，FC上面的两个汉化游戏为《蝙蝠侠》和《双截龙3》，皆为实验性的作品！真正意义上的汉化作品是GBC上面的《钻地小子》，也是我个人认为比较成功的作品，因为终于可以摆脱8×8的小汉字了！起初并不是因为喜欢这个游戏才去汉化的，当时限于水平只能从千万个游戏中去挑去试，发现这个游戏的汉化是可行的，但进行了一段之后，发觉这个日版游戏问题不少，本来打算放弃的，不过，由于两位同事MM非常喜欢玩，于是一番自我斗争之后，我决定要想办法完成，在经过一些尝试后，发现该游戏的美版ROM没有日版的那些问题，就继续做完了这部游戏，后来还汉化了GBC上的《电梯大战EX》。说来每部作品完成后还都病了一场呢！



罗：听说你目前还是单身，因为没有GF，所以汉化《超写真麻将》？（编注：本刊译名《超真实麻雀 同窗会》。）

幻：呵呵，应该不是吧！这个应该是我的



第一个也是目前惟一一个GBA的汉化作品。由于本人不会编程序，无法和施前辈他们相提并论，所以挑选游戏进行汉化是很头疼的问题，能够挑选到自己喜欢的而又容易汉化的那是最理想了，但这种情况却是不会很多。所以有时我也会去看一看一些游戏的下载排行，看看大家中意的游戏是哪些，毕竟游戏汉化出来是给大家玩的嘛，我会权衡人气和汉化难度，做一些选择，况且我也喜欢这部游戏。(笑)至于一些超大作，肯定会有汉化组去汉化的，我不可能去撞这个车……



罗：也说说您对于撞车的看法吧。

幻：我觉得这是个遗憾，撞车事件谁都不希望发生，我想就是游戏汉化联盟也无法处理好这件事，因为汉化都是大家在作无私的奉献，没有人有理由和权利要求汉化小组去汉化什么或不去汉化什么，我想说的就6个字——理解，尊重，合作。

罗：家人对你高汉化支持吗?

幻：没支持，也没反对。毕竟是没有盈利的事情，而且又要经常熬夜，家长说得最多的是让我早点睡觉……

罗：可怜天下父母心啊，汉化中，哪部分最辛苦?

幻：当然是翻译了！以前找过很多个翻译，有的问我工资多少；(—_—) 有的是痛快地把日文稿要去，然后过两天，消失得无影无踪……对此我也表示理解。《超写真麻雀》汉化版是我自己翻译的，文本3万多字，加上我的日文水平很菜，那个辛苦就别提了。所以说一般的RPG剧本动则十几二十万，翻译的辛苦是毫无疑问的。

罗：那你觉得个人汉化者和小组比，优劣在哪?

幻：效率！绝对是这个，一个人的能力和精力都是很有限的，即使你个人什么都会，汉化一个游戏的时间要比小组多得多。不过做汉化是大家的兴趣，不加入小组自有他们自己的理由和想法，这个大家理解就行!

罗：那么你有没有加入小组的计划?

幻：嗯！有，下一部《索尼克A3》，将会以“龙漫汉化组”的名义发表，目前文本汉化完成，正在进行图片的汉化，敬请期待!



罗：恭喜，可以向大家介绍一下你的汉化组吗?

幻：romman网站旗下新成立的“龙漫汉化组”，主要是汉化gba游戏，目前日语翻译和图片美工缺少中，希望有能力的同志能加入我们，联系QQ：264539028 。目前有三款GBA游戏正在汉化，分别是《忘却的旋律》、《特级警备队》以及《索尼克大冒险3》。虽然成立了汉化组，但主要工作还是我来完成，不过相信大家能很快成熟起来，也希望有能力的朋友能加入我们!

罗：作为汉化者，你如何看待D商?

幻：这个是无可奈何的事情了，如果他将我们的成果用作商业，我们也就只能谴责了——做人要厚道!

罗：那对于网络呢?

幻：我觉得网络是把双刃剑，你可以学到知识，交到各地的朋友，分享到海量的资源；但也有可能深陷其中无法自拔，关键看自己如何把握!

罗：嗯，幻想说得很好呢，说说你今后的展望吧。

幻：今后将会为大家奉献更多更好的汉化游戏，希望《掌机王》的读者能一如既往的支持我们这些汉化工作者，你们的支持就是我们的动力!

一鸣惊人——白河忧

经常浏览各个掌机网站的玩友，也许早就知道白河忧这个名字了，不过他以前是HACK游戏出名的，现在他完成了一款动作类游戏，却实现了100%汉化，之后还发布了纠错补丁，他的认真和严谨，值得敬佩！而这款《合金弹头A》的汉化版，也使更多的掌机玩家记住了他的名字。



（互相问候，白河忧简称“白”）

罗：首先向各位读者介绍一下你自己吧。

白：我只是个普通的大学生，即将毕业，网名白河忧，热爱游戏，更热爱研究游戏的每个细节，特长就是写攻略、HACK游戏、修改游戏、汉化游戏什么的。

罗：说到你的网名，很感兴趣哦，可以介绍一下吗？

白：因为喜欢《SRW》的亦正亦邪的人物白河愁。但是网上很多人都叫这个，而シュウ的发音和忧的发音近似，所以叫这个了。

罗：你最喜欢的游戏是《SRW》吧？可以讲讲你玩《机战》的历程吗？

白：这起源于万恶的眼镜厂，将以前儿时看过的机器人动画和现在正在热播一些机器人动画中的主角们统统融合到一部游戏中，相互之间有各自的剧情但是又通过一条主要的线索将他们联系在一起，主题无外是保护地球和平。最早从GB的《第二次G》接触，然后又在SFC磁碟机上玩《第三次》、《EX》、《第四次》，然后就一直到现在的寺田贵信的《SRW》了。

罗：是先玩掌机啊，那么和掌机是怎么结缘的呢？

白：还是要说到GB厚机了，最早是同学从广州那边弄了一台GB厚机，放4节5号电池的那种，只带了一盘正版的《马力奥》，连耳机一起当时卖到了1000多人民币。然后我就和他一起玩起GB了，到后来自己也买了GB厚机、GBP、GBC，很可惜，玩GBC时正在中考边缘，被家里发现，接着就是人道毁灭了。高中毕业时GBA来了，忍不住买了台，果然是厉害，小小的屏幕居然能演示接近SFC的画面的游戏。之后和EZ的朋友认识了，就接触到更多的类型的掌机及其模拟器了，像WSC、NGP、NOMAD等等的。特此提到一人COTOLO，绰号裤衩，此人乃我模拟界的好友，就是此人将我引入EMU界见识到更多的高人。掌机上出什么游戏，先用EMU玩玩看有没有购买的价值，然后再决定是否买Z还是D板。而且EMU还有许多其他的功能，妙不可言哦。

罗：汗，你以前是以黑(HACK)掌机游戏为主吧？

白：的确，我是先研究HACK，之后才开始汉化的。开始玩游戏时我是菜菜的那种，就是被NPC蹂躏的角儿。因为自己太懒，所以就动点子修改游戏。当时不是有个FC的金手指卡么？可以在FC上修改游戏，我大概就是那时开始搞修改的吧，之后SFC，MD，PSP，GBA都离不开修改了，基本上我先通游戏一周目，二周开始再修改的。大概在2001年吧，我开始接触网络，算是悟性比较好，3个月后PC基本被我玩得转了。也因此上了不少模拟器站和大型的游戏站点，了解了更深层次的修改内容，此中就包括了汉化和HACK。

罗：大概什么时候开始HACK的，第一款HACK的游戏是？

白：FC的《打坦克》吧？要不就是《魂斗罗2》，好像是同一天做的。《打坦克》我用的是老版的ROM，效果改成了开始就是接了三星的威力最强，死后续人也是威力最强，开始就有20命；《魂斗罗2》的效果是把F弹改出来了，就是一枪打到障碍能弹射出8方向子弹的那种。

罗：那么说回掌机，什么时候开始尝试掌机的HACK呢？

白：当时和大胖子一起研究HACK ROM，FC的指令集和GBA的ARMS有共同之处，所以在弄FC时就在做GBA的HACK了。第一个被我整得不成样的GBA游戏是《机战A》。把我方机体改得强到不像话。

罗：果然是《机战》迷啊。大胖子是？还有，你什么时候开始进行汉化的呢？

白：我和大胖子最开始是一起研究动态修改的，后来觉得静态修改更有意思就开始HACK ROM了，胖子在研究完FC部分的HACK后基本就宣布退出了。汉化是后来顺带着学的，因为HACK ROM和汉化有不少共同的地方，所以学起来也很快。

罗：说起来，你的汉化作品虽然只有《合金



弹头》吧，但是几乎让所有人记住了你，因为合金放出不久你就汉化好了。

白：其实在此之前已经在汉化《口袋妖怪绿宝石》了，那时也已经会直接改字库了，但是8×8象素的字库还没研究过，这个游戏就是8×8象素的英文字体，而且又是我比较喜欢的街机系列作，当然就拿这个先开刀啦，对了，研究《合金弹头》时发现游戏的OBJ图层的图也能进行汉化，所以把这个图层上的图也汉了，但是毕竟不是专业的，所以显示的效果还不是很好吧。汉化合金花费了24个小时，ACT清版游戏没多少文字嘛。



罗：后来为什么要放弃《口袋》呢？因为D商的版本？

白：其实是导出《绿宝石》的文本后，我后悔了，太多了，没法继续了，所以只是把中文字库导入后，汉化了开头一点点就放弃了。放弃《绿宝石》和D商没关系，我在汉化《绿宝石》的时候市面上还没出《绿宝石》的任何中文版，D版固然可恶，但是多少也推动了游戏市场，不好说这个东西。

罗：家人和朋友对你的这种无偿的网络援助有什么看法？

白：朋友说，小子，以后就靠你了。家人说，你要能搞出点名堂出来就行了。

罗：呵呵，蛮直白的啊。您觉得个人汉化者和玩家们的关系是什么样的？

白：玩家们是享受汉化人汉化成果的人，是受益体；汉化人是做出贡献的人，是施益体，但是汉化人在为玩家提供良好的汉化游戏时，受到大家的称赞本身也就满足了。

罗：那么您个人以后会继续汉化和HACK吗？会把重点放在哪个方面？

白：当然会继续的。但是重点还是HACK吧，最新出的《OG2》里愁的机体不是没有图象么？我就在研究把这个完善了，算是弥补眼镜厂的偷懒吧 。

罗：《机战》玩家有福了，您可以总结一下你自己这么久以来为玩家服务的感受吗？

白：享受与被享受着，辛苦并快乐着。

罗：好的，感谢接受采访。最后请对广大读者说点什么吧 。

白：好好学习天天向上，不要为了玩游戏而耽误了学习，以后玩的时间多的是。学习也能成为玩的动力。也祝愿《掌机王SP》办得更好。

厚积薄发——naligo

最后一位是来自CGP论坛的实习汉化者NailGo。也许大家对这个名字还有些陌生，然而说到《侦探学院Q》汉化版这款游戏时，大家就不会感到陌生了。没错，《侦探学院Q》的中文版就是NailGo的作品。



记得当时这款游戏是在CGP论坛放出的，那时我一直以为这种大文本的游戏无疑是CGP汉化小组的作品，直到后来才得知，它的汉化者竟是一位个人汉化者！笔者不禁对NailGo肃然起敬，于是此次采访的核心也就落在了《侦探学院Q》上。

罗纳尔南：和大家打个招呼吧。

NailGo(以下简称N)：姓名就叫NailGo就好了。性别男，年龄20～30，唉，大学毕业就算老了。住在广西北海,职业是打工的，和电脑

相关。

罗：讲讲你的掌机故事吧。

N：很遗憾，我从来就没有过掌机。是从FC直接进化到电脑的，用模拟器玩GBA的游戏不是很多，主要是“《恶魔城》系列”和“《洛克人X》系列”。

罗：哦？那么，您是如何了解到汉化的？

N：最早知道汉化是在大学，在模拟器类杂志上看到的。虽然有兴趣，但局限于当时的网络条件，没有办法。直到去年百无聊赖的时候，突然想起可以用汉化打发时间。就在网上找了一堆资料，开始学习。呵呵，出发点很简单吧？就是想干点自己感兴趣的事情而已。

罗：那为什么要加盟CGP学习呢？

N：选择CGP论坛学习，是因为发觉CGP论坛上的人气最旺，积累的帖子也不少，因此就在那里扎根了。事实证明，我的选择是正确的。(^—^)

罗：一般人汉化游戏都会先选择简单的入手，可是你一上来就是《侦探学院Q》这样的大文本作品，可以讲讲那段日子吗？

N：其实一开始打算弄《逆转裁判3》，只进行到用tlp找到字库，呵呵。后来又是是《卡片樱》，进行到用batgba找到文本，但觉得游戏不太好玩，就这样算了。第三个才是《侦探学院》，当时我刚看完《侦探学院》的动画不久，恰巧又在网上看到了这个ROM，恰巧推理又是我的最爱，恰巧我又在学汉化……这么多恰巧，我有理由不拿这游戏练手的吗？(笑)不过一开始不是特别熟练，而且日语水平有限，大概花了三个星期才翻好了第一章到了CGP论坛上。

罗：刚开始应该很辛苦吧？

N：是啊，不过看着自己帖子的点击率一路飙升，满足感油然而生，但体验到翻译的痛苦后，再回头把所有文本导出，才发现文本不是一般得多。看着海量的文本，我想：还是找翻译吧。可等了大概一个月还是没有找到合作者，加上当时上班实在是没有正事可干，忍不住又开始翻译起来，以章节为单位发布补丁。

罗：总共汉化了多长时间？

N：前前后后花了半年的时间吧。我估算了一下，翻译出的中文居然有二十几万，比我写的毕业论文多多了……回想起来我都佩服我自己，因为我做事从来没有坚持那么久的，以前为了锻炼身体去晨跑，最多一个星期。我想这和众多网友的支持是分不开的(这可不是拍马屁哦)。各位以后在论坛上见到好贴一定要顶啊。



罗：汉化者们坚持到底的精神是最值得敬佩的，既然没有找到合作伙伴，那一人翻译有过什么困难吧？

N：其实我的日文水平还是不行，有不少地方的翻译是不尽人意的。不过，很多地方是不能乱来的，除了课堂问答翻译，除了两道题照直翻译过于晦涩，不得已改了，其余许多专有名词都是辛辛苦苦才找到的。比如第五章的“比喻杀人”，这是整个游戏里最让我头疼的一个词，在网上找了一整天都没找到。而这又是一个关键的词，不能掩饰，只能先留着。过了好几天才想到了“比喻杀人”这个词，但还需要确认，于是从别人那里借来了金田一的动画(说到“比喻杀人”，当然是金田一了)，听了一遍，才确定了我的想法。这个经验教训我们：痛苦一定要留给专业人士！具体到游戏上面就是：血硬的人在前面顶着，魔法型选手在后面放暗器就行了。(这个道理应该地球人都知道了吧？看来我现身说法是多余的了。T_T)

罗：听你一说，感觉汉化能让人体会到不同的感觉啊。



N：是的，汉化就是一个“痛并快乐着”的过程。既有花一个星期跟踪代码的痛苦，也有汉化了的游戏被广大网友接受的快乐。汉化，贵在坚持。

罗：你也是少见的破解翻译都可以的多面手了，你先学习的是日语还是破解？

N：先学的是日语，当时大学里办了个日语班，我就拉了个舍友一起学。因为不是专业，所以水平有限，不过我会继续学下去的。

罗：为什么要学，难道是为了汉化吗？

N：那时侯当然不是为了汉化了。相信我的心理和大部分玩家一样，只是为了玩游戏和日本动漫。

罗：汉化《侦探学院》时参考了《侦探学院Q》原著吧？我觉得你的翻译和正版中文漫画完全一致啊。

N：被你看出来了，是的。当初为了做好这个游戏确实专门找来了这套漫画，想起来还是看漫画舒服啊。

罗：《侦探学院Q》在玩的时候总会觉得很乱，有什么办法吗？

N：中文版游戏的好处就是可以完全地享受游戏的乐趣，即使是剧情攻略也没法比。特别是这种推理游戏，不自己动脑子，就没意思了。所以如何玩这款游戏，我也不想多说，留给玩家自己体验吧。不过我可以说说我的经验：那就是最好每句值得怀疑的话都要调查一下，这样可能会影响评价，但是Q评价可以二周目再说。

罗：可否介绍一下你的第二部作品？



N：第二部作品是和美工杰杰合作的《星光魔法使》，是个比较老的休闲游戏。游戏的情节很简单：为了从魔法学校毕业，玩家要满足那个BT老师的要求，在天亮前把天上的星座都给弄直。玩法也很简单，就是把星座弄成直线就可以了，游戏没有文本，里面仅有的一些对话也是图片，可以直接用tlp修改。但游戏的菜单图片都是压缩的——汉化这个游戏，就是为了挑战压缩程序。这个游戏的难度不小，不知道有多少人毕业了。



罗：呵呵，会有人为了毕业而努力的，你目前在忙的是什么呢？

N：目前正在和CGP的翻译进藤勇合作汉化《侦探神宫寺三郎 白影少女》，也是一个推理游戏。喜欢推理的朋友不要错过了哦。

罗：真的吗？太棒了，可以介绍一下进度吗？

N：刚刚试导入了第一段，其他的文本还没有导出。由于文本是压缩的，花了不少时间啊。大家耐心等等吧。

罗：最后，想有什么要和大家说的吗？

N：首先要特别感谢CGP的sody和不知云他们两个，没有他们给我的无私帮助，相信就没有今天的NailGo，记得当初我还是个新手，他们详细地回答了我在论坛提出的所有问题，所以现在我也会积极的帮助新来的学员们；当然，大家的支持也是我坚持到底的动力。希望大家支持《掌机王》，支持汉化，最好投身进来，嘿嘿。

访谈到这里就要告一段落了，个人汉化者能够推出这么多的游戏也许是兴趣使然，但是从他们的谈话中可以看出，在这兴趣的背后表达的，却是他们造福玩家的心愿。然而由于种种缘由，另外一些比较活跃的个人汉化者未能采访到，比如《大战略》的汉化者唐甜李，《机械化军队》的汉化者夏宏波等等，在此对所有喜爱他们的玩家表示歉意。最后，向所有参与汉化事业、为中国游戏事业所做出的不懈努力人们致敬！

文 飞轩 编 LIKY



传承经典 说道辉煌

——热评掌上《传说》系列历史

自从《传说》的第一作——SFC版《幻想传说》发售开始，“《传说》系列”就在各大机种上频频出击，其不断飙升的人气培养了大批FANS。经典的主题曲、爽快感十足的全手动式战斗以及丰富的RPG养成要素令其在RPG史上确立崇高的地位。最让人眼热手烫的游戏当然要在最有人气的主机上呈现。所以，掌机上的《传说》之旅也拉开了……

幻想传说 换装迷宫

游戏类型：RPG

机种：GB　发售日期：2000年11月10日

テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン

本作作为“《换装迷宫》系列”开山鼻祖，也是Namco以《传说》之名登陆掌机的第一作，虽然游戏只是一部原系列外传型的作品，但颇有创意的设定也足以看出《传说》招牌在Namco的金贵。顾名思义，游戏的最大看点可理解成为“换装”和“迷宫”，男女主人公都可以用一种叫“换装使”的能力自由自在地更换心仪的服装，而且随着服装的不同主角的职业亦在改变——这些新系统不仅避免了之前作品中只有找特定的NPC练特定的级别才可转职的烦琐，也更进一步反映了Namco对掌机游戏的特点所特有的见解。本作中登场服装品种也相当丰富，数百件服装令那些有收集癖好的玩家大呼过瘾。





・・・ここに、
ふたりの あかちゃんが います。

为了提高游戏的耐玩度，多变的迷宫是本作另一卖点，游戏中的迷宫全部是随机生成的——每次进入时内部的构造也不相同，虽然这一设定如今已是遍地开花，但在当时那个GB时代还是相当令人刮目相看的。







尽管有如此多的新意，不过此作的市场反应依然平平无奇，由于制作商鉴于GB的机能和游戏成本放弃了“《传说》系列”的精髓——即时战斗，以至重复无趣的战斗最终成为游戏的鸡肋，且同时主机屏幕性能相对的局限性，主人公在换装后的形象区别不大。这些致命的硬伤最终使这款元祖被层出不穷的“大作”洪流排挤到了二线。

世界传说 换装迷宫 2

游戏类型：A·RPG
机种：GBA 发售日期：2002 年 10 月 25 日

公元 2002 年 10 月 25 日，在人们即将淡忘任氏掌机《传说》曾经的足迹和历史时，“杂烩时装表演第二作”隆重登场了。掐指一算，唉，两年了。请不要抱怨什么，这种令人发寒的续作开发速度起码要强于十年磨一剑的《火焰之纹章》——当然现在好像是年年磨剑了（扯远了，快回来），但凡尝试过此第二作的玩家，都会感叹——好东西总是值得等一下的！

游戏的剧情大可以概括成一群人和一棵树的故事（别扭）：两个倾国倾城的女神正在担心看上去依然枝繁叶茂却对外宣称即将枯萎的世界树，括弧此树由于掌握世界的和平安宁而身价不菲。女神们为了拯救世界，打算从异世界召唤实力满点的勇士们帮忙——虽然这种把世界的命运寄予一物的设定在日本A.C.G界早已屡见不鲜，但到处挖墙脚找救星的习惯也实在有些落伍，凑巧一对年少的孤男寡女凑巧接到修女的祈祷指示凑巧地来到神殿又更凑巧地碰到了女神两姐妹——这种可以将记叙文六要素都说成凑巧的好运气，让这两名新人类无可挑剔地成为主角了。由于两女神早已对这条定律烂记于心，所以二话没说当即拍大腿狠点头地表示你们就是万年不变的世界守护者，而后两位种子们顺理成章地得到了两个女神的恩赐——“换装使”的能力，接着有红色头巾大帅哥克雷斯陪同的全无难度战不仅让我们熟悉了战斗的基本操作，更重要的是为那些玩RPG一个劲狂按对话的骨灰级玩家找了找新的手感定位。由于所处时空不同，被消灭的魔物一会儿就会如不死鸟般复活，不过也有各个“《传说》系列”的人气主角们纷纷穿越时空来助阵，两主角在确认没有谁会威胁自己主角地位后，宽心地挑选了贤淑撩人的敏特辅助作战，伟大的环保之旅就此拉开序幕。

本作的招牌系统——换装依然保留并大大强化，不仅增加了大量的新装（证明Namco超厚道），而且时下流行的属性强化在本作也发挥着无可替代的作用。属性分为无属性、下级属性（地、水、火、风）和上级属性（雷 、光、暗、元），服装随着属性附加的不同修得的技能也不尽相同。当然属性划分并不是中看不中用的绣花枕头，合理运用属性的相生相克才是让战斗势如破竹的关键，可以将道具与服装合成来增加服装的能力也无形中提高了可玩性，同时为了吸引HIGH级别玩家，特别加入了《幻想传说》、《宿命传说》、《永恒传说》等历代《传说》正统续作的“小强们”的战斗服供玩家使用——换装开始，只见清纯可爱的女主角习惯性地解开扣子脱下了战士服（全场干咽唾沫声此起彼伏），在垂帘的掩护下换上了阿琪的魔女服（全场一声“切”后，一哄而散）。换装过后，你会发现她不仅如写轮眼样将阿琪的魔法全部照搬，而且模样也如克隆体一般不







差分毫，老玩家真是倍感亲切啊。（要是能把GF换上美丽可人的仓木麻衣装，那该有多好啊！咦，怎么忽然感觉背后阴风阵阵杀气腾腾啊？）

由于本作开发商是曾经制作PS上颇具口碑的《高机动幻想》等名作的Alpha System公司，相比于前作，战斗系统的惊天巨变也让无数玩家泪流满面震撼惊呼——我手上拿的真的是GBA吗？不错，这第二作的闪光精华在于采用的是动作性极高的“linear motion battle”战斗系统——简单地说就是线形运动战斗，完全的手动战斗正在完美地诠释着《传说》曾经的辉煌，美伦美焕的画面和回归传统的奥义语音也将王牌掌机的机能发挥到了极至。

迷宫之旅也是本作成功的大成，虽然迷宫从随机的概念中脱出来，但博大精深且各具特色的迷宫也让人的感觉到何谓耐玩的深意——物矿丰富的漆黑坑道、寒风刺骨的万年冰洞、僵尸横行的浮游死都、生死一线的试炼之塔等在保证冒险地域广阔的同时，又在其中加入了需要职业开启的特定机关，如格斗家的碎石、盗贼的开锁等，丰富了游戏花样。

不得不说的是如此优秀得战斗、如此精美的画面、如此清晰的人声却偏偏摊上了最无聊任务系统，虽然游戏设置了数百任务，但任务类型实在太少——找东西或人、打倒特定敌人以及清场的乏味让人一边打着呵欠一边念叨：“难道这是熟悉环境的记录片吗？”久而久之产生的就会产生无聊到渣甚至想摔GBA的冲动。作为一款A·RPG游戏，金钱的地位举足轻重，但打死敌人后留下的少得令人发指的金钱简直就让人产生“看来，这就是丐帮的总舵”的想法，所以，本着“人为财死”的宗旨，宁可无聊到爆，也要将任务细细磨。（呵呵，如果你全都做到了，那么恭喜你，你就是上忍了。）



当然，总体看来这还是一部充满光辉的名篇，一部脱胎换骨的续作，一部背负掌机《传说》游戏巅峰之作盛名的上乘之作，以至玩家们总是一厢情愿地认为这才是掌上《传说》的开端。从此，玩家开始对掌上《传说》的续作饱满等待着……

世界传说 召唤师的血统

游戏类型：SLG
机种：GBA 发售日期：2003年3月7日



时隔不久，Namco于2003年3月7日发布了这部作品，看着藤岛康介的人设和挂的《传说》招牌，本来以为有“换装前辈”在前面指明路、添斗志，会使掌上“《传说》系列”再添完美无缺的新丁，然而，事实却义无返顾地证明我错了。

游戏一改正统RPG的传统，变为正宗SLG，这种行为也可看成公司求新的表现——如果你赞同这句话，那朋友你就太轻率了，“《传说》始终优秀”并不是放之四海而皆准的。本作无论从游戏画面的风格、怪物造型的人设和游戏的操作系统都可以看成一款完完全全真真实实的续作——别误会，我说的续作并不是妇孺皆知的《世界传说》，而是指早在GB时代Namco发布的一款叫《口袋之王》的游戏。

游戏的故事背景依然是《幻想传说》的大陆上，主人公弗雷是曾经活跃于《幻想传说》的精灵召唤士克拉斯的后代，故而对祖先技能的熟识也令我们坚信“某位英雄的后代一定具备其祖上的一切技能，且实力与辈分成反比”。弗雷终日奔波于世界各地来收集各种召唤用的指轮和材料——让人感叹他住宅周围的连锁、直销、总代理是多么多么方便的同时，又忽然产生一种替小弗大哭一场的冲动（他可真累啊）。然而，被安排在遗迹房间中的女妖精玛卡伦的出现不仅是为了来协助主人公小雷，更重要是的恐怕是为了解除小雷在旅途中的空虚寂寞吧（瀑布汗），当然人家是纯洁的男女关系，只是为了证明“男女搭配，干活不累”的事实，主人公东闯西荡的旅行又开始了。

传统SLG的系统在本作继续发扬光大——惯有的自由支配的移动、待机、攻击和发动技能的指令，以及敌全灭和占领据点等任务目的还是很讲究战略性的，用契约戒指召唤怪物作战以及怪物的养成等新鲜系统也极大提高了可玩性。本作的人设也很可爱——藤岛康介的画工总是那么顺眼。

种种迹象表明：游戏厂商依靠《世界传说》作标题，总体来说本作是利用《传说》的超高人气想大赚一笔的大跌眼睛之作，虽然本作只是和《传说》硬搭线，但游戏的优劣也并不是“上错花轿嫁错郎”就可以一棍子打闷，深入过后的细嚼慢咽，才能感受到游戏的另一种风情。（小轩一边嚼着KFC，一边说“哈，哪有这个好吃”，瞬间被人拖出去活剐。）







幻想传说

游戏类型：A·RPG
机种：GBA　发售日期：2003年8月1日

面对众多玩家的苦苦期待，2003年8月1日，“《传说》系列”的原点之作再次回归。当年堪称一代经典的SFC版《幻想传说》开闯了RPG史上的又一个传世之作，受欢迎程度在向PS移植后依然居高不下。能够移植到掌机上，其实也是没有什么惊世骇俗——SFC版的游戏容量是48M，用GBA的机能和卡带足以诠释老玩家们曾经感动的瞬间。

由于游戏是照着PS版《幻想传说》移植，除了新增加的特定剧情外，情节基本忠实于原作：在时之魔王达奥斯被封印的十年后的一天，头扎红色头带的黄发剑士克雷斯和死党射手切斯塔一起打野猪回来后，却发现主角的村庄遭到了灭顶之灾——又是一条堪使所有RPG主角刻骨铭心的巧合。至亲的惨死令其悲痛万分，同时也踏上了足以改变人生的旅程，为了使主角能愉快地活到最后，一路上结识的各具特色的朋友们依然无怨无悔地跟着主角，其中包括在尤库里多之都的监狱里遇到的念母成僻的魔导师敏特，尤库里多村的孤僻怪异的召唤士克拉斯，命运纠葛身世复杂的魔女阿琪，貌弱实强的死党挚友神射手切斯塔以及超“卡瓦依”的“忍者萝莉”玲。历经的千辛万苦足够令苦难之王唐僧的八十一难相形见绌，最后看到被木之精灵送到宇宙的最终BOSS，我也不禁感叹现在的火箭只怕要下岗。



游戏的画面当然是检验游戏印象的第一标准，看着

一把鼻涕一把泪的老“幻想FANS”的激动行为，我们也真真切切地感受到此游戏带来的原汁原味——GBA版的画面并没有缩水，感觉和PS版如出一辙的精美。



本作在人声音效和背景音乐亦相当成功，每次打开GBA，就能陶醉在经典的主题曲《梦无止境》和让人热血沸腾的“虎牙破斩”的快感中，这无不勾起骨灰玩家深埋已久回忆。《传说》特有的即时战斗系统也再次回归——可能是由于厂商为了保持移植后的“雷同度”，毅然抛弃了好评如潮的《换装迷宫2》的引擎，换来的确是“拣了芝麻，丢了西瓜”的不值得：战斗操作的严重拖慢令系列特有的爽快感荡然无存。在系列没有中文版的前提下，相信国内玩家对《传说》精彩的剧情很难看懂，而寻求战斗的乐趣才是玩家的本意，想想当年的SFC版的爽快，现在机能的升级换代却换来了系统的疮痍满目，看来只能让人怀疑Namco的诚意了。

不过说到诚意，却也不能一概而论。随着游戏的不断深入，大量的新要素也一一浮出水面——暗之洞穴的简单人性化，新增大量的剧情和迷宫，取消和改动了原作一些不近人情的设定和情节，这一切的一切让已经习惯拖慢的我们也能感受到一丝体贴。

值得一提的是：Namco为了将经典继续演绎，同名游戏改编的OVA动画也敲定发售。动画共分四卷——第一卷已经于2004年12月25日推出，剩下的三卷也在紧锣密鼓当中。虽然之前曾经播出的TV版《永恒传说》反响平平，但这次OVA版不论是从画质、人物设计和制作水准都是之前所无法比拟的，再加上相当忠实于原作的剧情，必定会为广大的游戏迷和动漫饭们提交一份满意的答卷。

虽然对于这款游戏的评价至今褒贬不一，但平心而论，能够在乘车等人休息的空暇间，随时掏出心爱的掌机感受一下原汁原味的《幻想传说》，我们还有什么不满的呢？







世界传说 换装迷宫3

游戏类型：S·RPG
机种：GBA　发售日期：2005年1月6日



在作品发售之前，该作的一丁点情报就可以在各大掌机网站引起轩然大波。随着2005年1月6日的来到，其“掌机上最佳杂烩传说菜”的权位也变得更加坚不可摧，用“精品”来形容它也无可厚非，不仅是因为它是GBA末期难得的RPG大餐，更重要的是游戏融入了许多令人期待的革新。

话说在未来X日后，世界将遭受灭顶之灾，来自未来的战士（背后响起熟悉的大号“咚——咚咚……”），打住，这可不是妇孺皆知的《终结者》，而是这款GBA“杂烩传说菜”剧情的大概。主人公依然是前作的两角——弗里奥和凯罗，两人的“青梅竹马度”还是如“见到拉面就会看到鸣人”一样。这次作为布朗博士的助手，他们协助其制造了名叫“DREAM”的时间机器，但第二天就把机器弄丢不仅让人感叹“福无双至货不单行”。正在众人手足无措时，一台来自一百天



后的异色DREAM出现在眼前——当然灾难片经常会鬼使神差地告戒我们这就是“审判日”的先兆。为了拯救被恶人改变的传说世界，搭乘梦幻2号的“两小强”跋山涉水翻山越岭之后邂逅了无数大牌英雄和历代反派老大，最后终于找到了恣意妄为的邪恶男女——竟然正是一百天后的自己，而后不可避免的战斗也让人感叹——先是《机战》的量产机，而后是《洛克人》的复制体，还有《X特警》的变种人……这种快用滥了的自己摆平自己，真的那么经典吗？

这次的游戏系统可谓集百家所长——既秉承系列特有等级养成和服装收集以及RPG的按部就班，也有耳目一新的SLG迷宫之旅和紧张刺激的ACT战斗，绝对堪称掌上当之无愧的杂烩之王。

本作几乎可以看成是一款“《传说》全明星大乱斗”的格斗作品——游戏中不仅新增了风靡次世代主机的两大传说《宿命传说 2》和《仙乐传说》的主角和BOSS的服装，还恶搞地把镇社之宝——《太鼓之达人》的小太鼓、《异度传说》的科斯莫斯、钻子先生等一票人气偶像拉来友情客串。这些各具特色的活宝们不仅实力足以左右战局，其夸张的战斗手法更是让人过目不忘。在用小太鼓战斗并发出特技“太鼓之达人”后，就可以用相当忠实于原作的音乐小游戏来打击敌人，虽然每次战斗只可用一次，但击鼓开路的兴奋怎就一个“爽”字了得！（听说理论最大伤害值为9999，为什么我总过不了500呢？555）

本作的画面和音乐较前作有极大强化，忠实原作的华丽秘奥义和究极技也将《传说》的精髓——战斗，发挥得淋漓尽致。看着裘达斯的“魔人灭杀暗”接着“义怜圣灵斩”然后脱嚣发动“真神炼狱刹”的飒爽英姿，热血沸腾的我真正感受到何为首屈一指的魅力——话又说回来，需要红血等令人心寒的发动条件，也让人又爱又恨。

本作较前作最大的变更点应该是将迷宫任意行走的模式变成半即时战棋的方式，凡初次接触的玩家都会大呼“不适应、不爽快”，从而对游戏的评价大打折扣，但这初看与系列格格不入的革新却也投入着商家的苦心——引发出的队伍系统不仅令一些板凳军团重放光芒，而且用各大主角组成的顶极明星队也完成了饭丝们梦寐已久的夙愿。本作加入了全新的特别称号系统，关系特别的人组在一队中就会得到专属称号和能力修正，对冒险是大有好处的。





值得一提的是，历代“《传说》系列”的经典地图和经典事件也在此作中一一再现——神之眼的遗迹、莉亚拉与凯依路等人的宿命的相遇、转生之门的开启以及人间牧场的罪恶等，配合无可挑剔的现场音乐，勾起了玩家新一轮的回忆。

虽然本作的容量是前作的两倍，但是游戏的流程却相对较短，迷宫冒险的非战斗部分甚至多于战斗。这是较为遗憾的地方，但我相信，只要能够溶入到此《换装迷宫》的奇幻世界里，你会体会到游戏的优秀之处，你会反复挑战而感到乐趣无穷。

结语：掌上《传说》的历程也是历尽周折——《换装迷宫 1》是开辟天地的情感剧，《换装迷宫 2》是初露锋芒的强档剧，《召唤士的血统》是老少皆宜的肥皂剧，《幻想传说》是回顾过去的历史剧，而最后的《换装迷宫 3》是不落窠臼的时装表演剧。随着掌机新贵PSP和NDS的日益活跃，以后在逐渐没落主机GBA上继续看到《传说》的机会可能不多了。俗话说：旧的不去新的不来——随着PSP版《永恒传说》在2005年3月的正式发布，我们又再次欢欣鼓舞起来，让我们一起体验次世代掌机上的《传说》吧。

文 雷伊



这款由Cing开发Nintendo发售的精彩AVG游戏终于如期登场了。游戏在各个方面表现得都十分不错，剧情精彩、音乐出众，其中的一些谜题更是用到了NDS的绝大部分机能！对于喜欢玩AVG的玩家而言，这无疑是一款不可多得的好游戏。凭心而论，游戏中的一些谜题还是比较有难度的，《掌机王SP》这次第一时间登出该游戏的流程攻略，希望能够对各位玩家起到参考作用。

异色代码 双重记忆 NDS

アナザーコード：2つの記憶

◆Nintendo／Cing◆AVG◆2005年3月24日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆◆4800日元

◆无对应周边

故事梗概

1948年，距离美国西海岸数十里的小岛上发生了惨剧。

小岛的拥有者爱德华家族中发生了流血事件。

事件很快就流传到了小岛对岸，

不知从什么时候开始，

人们给小岛取了这样一个血腥的名字——布拉德·爱德华岛(血染的爱德华岛)。



1994年，西雅图郊外——

从事生体认证研究的科学家理查德·罗宾斯与从事记忆研究的佐江子夫妇产下一女，

取名阿修雷。

阿修雷在父母的关爱下茁壮成长着，

但是在她3岁生日那天，家中却发生了惨案。

母亲佐江子永远离开了她，

而父亲理查德也从那天开始下落不明。

阿修雷从此开始由姑妈杰西卡抚养，

事件一直没有得到解决，

时间就这样不知不觉地过了11年……

在阿修雷13岁的最后一天，

她收到了一个理查德寄来的包裹，

里面除了一台小型电脑DAS外，还有一封理查德给她的信件。

“亲爱的阿修雷：

我想和你一起渡过你14岁的生日，我在布拉德·爱德华岛等待你的到来。

理查德”

阿修雷看完信后，与杰西卡一起赶往了无人小岛，

在岛上，她遇见了渴望找回生前记忆的幽灵少年D。

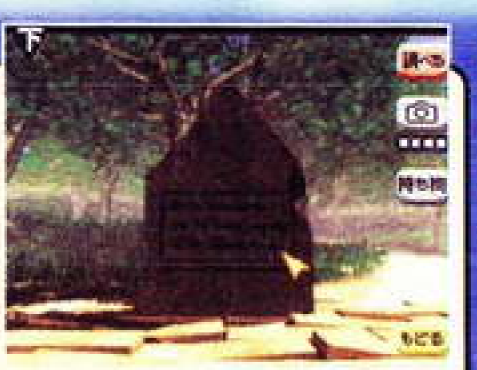
一座孤岛，两段记忆，

迷失的少男少女，将从这里开始她们的冒险之旅……

基本操作说明

游戏中包括主人公阿修雷移动在内的所有操作都可以用触控笔来完成，触摸屏右上方出现的图标分别代表着不同的意思，点击这些图标就可以进行相应的动作，具体如下：

调べる 调查场景中值得注意的地方，只有当该图标亮起时才能调查。此外，当进入调查画面后，双击屏幕上相应的位置就可以直接进行调查。



DAS具有照相功能，玩家可以把自己认为需要注意的地方拍下来，以便日后解谜，当然，拍摄一些人物特写也是可以的。需要注意的是，拍摄的照片总数是有限制的，当容量不够时就必须删除一些照片了。

持ち物 调出道具菜单，使用道具。

进入DAS菜单画面。

もどる 退出。

菜单画面说明

点击DAS图标后就可以进入其菜单画面，在这里可以运用到DAS的多种机能，具体如下：

自由观察自己拍摄到的照片，"上に表示"是将照片在NDS上屏幕显示。点击照片会出现两个选项，分别是"消す"和"重ねる"，前者可以删除照片，后者可以把下屏幕的图片和上屏幕的图片重叠，游戏中很多谜题需要用到这一功能。



观看已获得的DAS卡带的内容。

ITEM INFO 道具信息栏，察看已经获得的道具的资料。

SAVE LOAD 存盘或者读取信息，当然也可以选择消除记录。





▶下画面的照片可以和上画面重叠。

全道具取得方法



游戏中有很多道具，已经得到的道具都会自动记录在道具信息栏中，道具信息栏一共分成9页，有些道具的取得方法比较隐秘，下面为大家介绍一下全道具的取得方法。

页数	道具名称	取得方法
第1页	糖果(キャンディー)	游戏开始时从船长处获得
	巧克力(チョコレート)	第5章中将糖果交给理查德后获得
	金属刷(金属ブラシ)	坑道前给水塔下方的道具箱中(必须先发生除锈事件)
	齿轮(齿车)	坑道前货车左下红色的道具箱中
第2页	眼镜(メガネ)	第1章结束时自动获得
	论文封面(论文の表纸)	圆形小屋的包上→丸小屋のかばんの上
	佐江子的照片(サヨコの写真)	圆形小屋地上白衣的右口袋
	铁球(铁の玉)	圆形小屋的木箱中(必须先调查爱德华府邸的大门→丸小屋の木箱の中)
第3页	双叶之匙(双叶の键)	玄关大厅鸟形雕塑处使用银币后取得
	第2把双叶之匙(2つめの双叶の键)	金鸟之间放置器皿的柜子下行右数第2个格子中的玻璃杯内
	银徽章(银のメダル)	解开管家室最右侧柜子中的拼图谜题
	木炭(木炭)	管家室的壁炉中(必须先调查书桌上的笔记本发生铅笔断芯事件)
第4页	论文的一部分(论文の一部)	音乐室画面上方的书架前
	Y符号的书(Yのマークの本)	管家室的书架上(必须先调查音乐室的星座图书)
	E符号的书(Eのマークの本)	金鸟之间书架上(必须先调查音乐室的星座图书)
	N符号的书(Nのマークの本)	银鸟之间书架上(必须先调查音乐室的星座图书)
第5页	榔头(ハンマー)	绘画室的道具箱中(必须先调查亨利夫妇房间中的酒瓶)
	金鸟之匙(金の鸟の键)	用榔头敲碎亨利夫妇房间中的酒瓶后获得
	印章(スタンプ)	芙拉妮房间书桌旁边矮书架左下的木箱中
	太鼓人偶(太鼓の人形)	调查金鸟之间书桌上打鼓的人偶
第6页	发条(ネジ)	亨利的书斋中书柜右侧F栏第三行中绿色的书中
	火柴(マッチ)	亨利的书斋壁炉后隐藏房间中的木箱上
	棒球(野球のボール)	亨利书斋壁炉后隐藏房间角落被布盖着的木箱上
	D的鞋子(ディーの靴)	用棒球砸下壁炉后隐藏房间上方的行礼箱后在其中获得
第7页	烧剩的论文(燃え残った论文)	调查食堂中油画下方的暖炉
	打火机(ライター)	谈话室的矮桌上
	生锈的小刀(サビたナイフ)	厨房右下角的烤炉中
	有画的卷纸(绘のついた卷纸)	绘画室的道具箱中(必须在第5章劳伦斯房间发生事件之后)
第8页	Another论文(アナザーの论文)	研究室门口抽屉最下层
	泰迪熊(テディベア)	必须取得红色DAS卡后再次调查研究室书架上的泰迪熊
	白色DAS卡(白のDASカード)	调查研究室电脑旁全家福中的佐江子
	红色DAS卡(赤のDASカード)	调查研究室电脑显示器上的图标后再调查泰迪熊
第9页	D的另一只鞋子(ディーのもう片方の靴)	洞窟内自动入手

全DAS卡取得方法

DAS卡带是游戏中相当重要的一种道具，其中蓝色的DAS卡更是了解事件背景的关键。游戏二周目中，蓝色DAS卡中的内容将与一周目时完全不同，揭露了爱德华家族的背景以及事件的来龙去脉。因此，要真正明白故事的真相，就必须获得全部DAS卡带。

卡号	取得方法
903	芙拉妮房间床边书桌的抽屉中
904	亨利夫妇房间的衣柜
905	厨房放置餐具的柜子左起第2个抽屉
906	劳伦斯房间的书架
907	研究室泰迪熊右边的书架
908	研究室获得Another论文处上方的抽屉中

卡号	取得方法
00	圆形小屋木桌上书堆的左边
01	管家室书桌上笔记本旁边
02	绘画室窗边桌子上的阿修雷速描旁
991	同白色DAS卡
992	同红色DAS卡
901	管家室书桌上右侧的抽屉中
902	音乐室有星座符号图书的书架右边的矮柜中

流程攻略

注：1.本攻略只列出最基本的流程和解谜方法，游戏中很多细微的地方需要玩家自己去发掘和调查，这样才能保证获得较好的结局。

2.游戏玩穿一遍后会要求玩家生成一个爆机SAVE，此记录前会用一颗五角星表示，读取它便可以进行二周目游戏，因此看完Staff画面后先不要急着关机。

第1章 与D的相会

（ディーとの出会い）

船上

与杰西卡对话，询问所有关键词。

船靠岸后，杰西卡离开。与船长对话并询问完所有关键词后获得道具“糖果”。

一路前进，调查吊桥前的装置，用触控笔从左往右转动，放下吊桥继续前进。

森林

调查爱德华府邸前的石碑可以获得游戏相关信息。

调查爱德华府邸前的路牌，将它们重生拼装完整，路牌右边的图案必须特别留意。

墓地

沿着森林小道一路来到墓地，可以看到亨利和托马斯的墓碑。

调查尽头的围墙后再调查巨石，再用触控笔把巨石挪开。

与幽灵少年D对话并问完全部关键词。

金矿坑道口

调查画面左边机械上的铭牌，发现现在还无法消除上面的铁锈。

调查给水塔下方的道具箱，获得道具“金属刷”，回到之前的机械前使用金属刷除去铁锈获得游戏相关信息。



调查坑道前货车旁的红色道具箱，获得道具“齿轮”。

森林

回到爱德华府邸前，调查大门后使用齿轮，然后点击上排右边和下排中间的图形就可以开启大门。

中庭

在门前的圆形小屋前发生剧情，入手道具“眼镜”。

进入圆形小屋后，调查地板上的白色衣服，在右边口袋中得到道具“佐江子的照片”。

木桌上的黑色皮包中得到道具“论文封面”，左侧的书堆旁还能找到00号DAS卡。

角落里的木箱中可以发现一些大大小小的铁球，但是现在还不能取得。

离开小屋时又发现了D，与之对话并问完所有关键词后调查其身后的门两侧的手形装置。

回小屋取得道具“铁球”(注意太大的铁球拿不了)后再回右手装置前使用，用触控笔把铁球抛到手上就可以开启屋门了。

章尾回忆

顺序选择“ジェシカ”→“エドワード家”→“ヘンリーとトーマス”→“お父さんのこと”→“‘アナザー’の论文の表纸”。

第2章 劳伦斯的大屋
（ローレンスの屋敷）

玄关（玄关ホール）

在门口与D对话并且问完所有关键词后进入大屋玄关。

中央有一座鸟形雕塑，不过目前还无法解开其谜题。

玄关前与D对话并且问完关键词。

将玄关左右的两幅蜂鸟照片拍下来，调查两幅画会发生与D的对话并且得到解谜提示，将两张照片重叠得到密码“4851”，在门前输入密码就可以来到走廊。

走廊（廊下）

调查深处的肖像画会发生剧情，之后进入走廊左边深处的音乐室。

音乐室

画面上方的书架前得到道具“论文的一部分”。

调查书架上白色带有星座符号的书后发现书的本数还不够，在该书架右边的矮柜中可以得到902号DAS卡。

调查钢琴和钢琴边的油画会发生对话，钢琴的谜题目前还无法解开。

管家室（执事室）

调查书架上的白色书本可以得到道具“Y符号的书”。

书桌上的笔记本左边可以得到01号DAS卡，书桌桌面右侧的抽屉中可以得到901号DAS卡，调查笔记本时发生铅笔断芯事件。

调查门边的壁炉获得道具“木炭”，在笔记本处使用后用触控笔在下屏上来回磨擦后得到游戏相关信息。



上层的三个柜子中都可以得到不少游戏相关信息，完成最右边柜子中的拼图可以得到道具“银徽章”，回玄关中央鸟形雕塑前使用就可以得到道具“双叶之匙”，在走廊右侧第一个房间前使用进入“金鸟之间”。

金鸟之间（金の鸟の间）



调查书架上的星座图书得到道具“E符号的书”。

调查书桌上的枪盒会发生对话，书桌上有打鼓的人偶，但是目前还无法取得。

调查房间上层放有器皿的柜子，调查柜子右侧的玻璃杯得到道具“第2把双叶之匙”，在金鸟之间对面的房间前分别使用“双叶之匙”和“第2把双叶之匙”，将两把钥匙重合后插入钥匙孔从左往右转动后开启房门。

银鸟之间（银の鸟の间）

调查书架上带有星座符号的书得到道具“N符号的书”。

在带血的地毯前发生剧情，调查鸟笼发生对话并且问完所有关键词。

调查上层书桌上的笔记本以及碎纸，将它们拼凑完整后可以获得剧情相关信息。

音乐室

在有星座符号图书的书架前使用三本书，并把所有书按照“HENRYTHOMAS”的顺序排列，之后可以再次调查这些书并把它们拍成照片。

调查钢琴，按照照片上星座图案的顺序弹奏钢琴后开启隐藏通道。

章尾回忆

顺序选择“金の鸟の间の键”→“银の鸟の间”→“ビル”→“Eのマークの本”。



▶ 按照上画面弹奏钢琴就能开启机关。

第3章 芙拉妮的回忆（フラニーの思い出）

绘画室

进入走廊右边的房间来到绘画室，调查芙拉妮的画像发生剧情。

调查窗边桌子上的速描会发生对话，速描旁边有02号DAS卡。

门边道具箱中有榔头和卷纸，但是现在还无法取得。

芙拉妮的房间（フラニーの部屋）

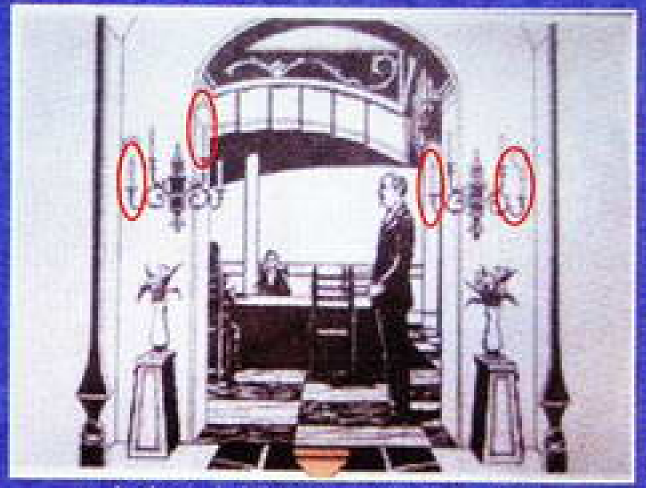
调查门边的小熊和床上的蝴蝶结会发生剧情

调查床边书桌的抽屉得到903号DAS卡，调查书桌旁边的矮书架左下的木箱得到道具“印章”。

调查书桌上的版画，使用印章后合上NDS的盖子两次（注意要合上一定时间）完成版画会得到游戏相关信息。

亨利夫妇的房间（ヘンリー夫妻の部屋）

床中间有人偶的八音盒，但是目前还无法解开其谜题。


▲点亮以上烛台就可以打开道路。

调查茶几上的酒瓶发生剧情，酒瓶旁边可以看到亨利家的全家福，调查衣柜可以得到904号DAS卡。

回绘画室在门边的道具箱中取得道具“榔头”，在亨利夫妇房间的酒瓶处使用后用触控笔将酒瓶敲碎得到道具“金鸟之匙”。

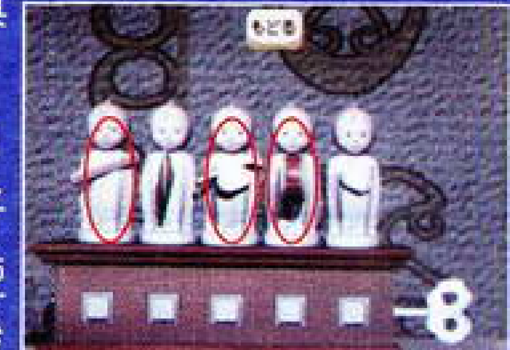
亨利的书斋（ヘンリーの书斎）

调查扬声器会发生剧情，调查茶几上的镜框，将NDS的上屏幕稍稍弯成60°，上画面的图形就会印到下屏幕上，从而得到发条在书柜右侧F栏第三行中的信息。

调查房间中书柜右侧F栏第三行中绿色的书可以得到道具“发条”，调查壁炉上的画会获得八音盒谜题的提示，回金鸟之间调查书桌上打鼓的人欧得到道具“太鼓人偶”。

亨利夫妇的房间

调查床中间柜子上的人偶八音盒，使用“太鼓人偶”和“发条”，从上往下转动发条后按动吹笛子、吹喇叭和打鼓的人偶下面的开关就可以开启书斋壁炉后面的隐藏房间。



▲如图弹奏就能开启隐藏房间。

经过走廊时注意调查一下尽头的墙壁。

亨利的书斋

进入壁炉后面的隐藏房间，台阶下的木箱上得到道具“火柴”，调查旁边的两张照片后用触控笔点击烛台。

调查房间角落里被布盖着的木箱可以得到道具“棒球”。

调查上方高处的小行李箱子，使用棒球将其砸下来，得到道具“D的鞋子”。

回走廊尽头按照左边1、3，右边1、4的提示使用火柴点火打开隐藏门。

章尾回忆

顺序选择“ヘンリー”→“アシュレイ”→“ディーのお父さんの名前”→“片方だけの靴”。

第4章 与爸爸的再会（パパとの再会）

食堂

调查油画下的暖炉得到道具“烧剩的论文”，调查餐桌上的报纸得知佐江子的信息，来到餐桌右下方时发生剧情。

谈话室

调查柜台上的收音机，将其噪音消去后发生剧情。

与黄发男子对话并问完所有关键词。

调查矮桌上的烟灰缸得到道具“打火机”，从上方的门出去来到走廊中，把走廊上月夜的图拍下来。

厨房

调查左侧被绳索捆住的门，再调查厨房右下的烤炉，得到道具“生锈的小刀”。

调查放置餐具的柜子，左起第2个抽屉中可以得到905号DAS卡。

在被绳索捆住的门前使用小刀，用触控笔来回割断绳索开门来到仓库。

仓库

发现杰西卡，与之对话并问完全部关键词。

调查杰西卡身后的画，用麦克风将灰尘吹掉后将其拍下来。

将两张江面照片合并，得到密码“2369”，在走廊左端带密码的门前输入后便可开门。

章尾回忆

顺序选择"アナザーの论文"→"リチャード"→"サヨコを杀していない"→"サビたナイフ"→"ビル"。

第5章 Second Another
（セカンド・アナザー）

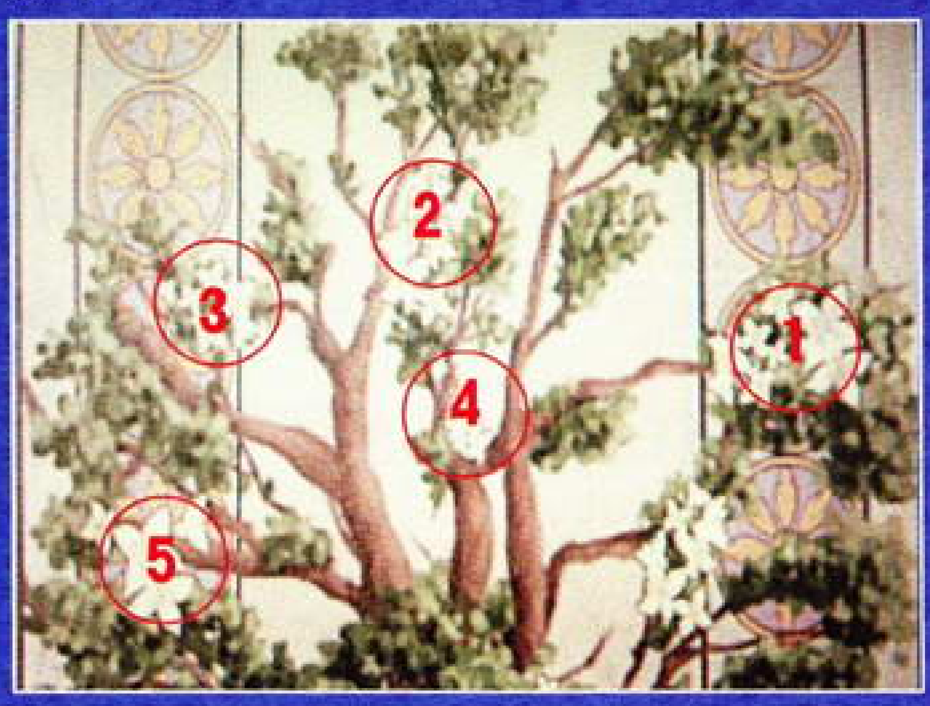
劳伦斯的房间（ローレンスの部屋）

调查床头柜抽屉发现信件，得到信息，经过床边时听到声响。

调查书架得到906号DAS卡，调查书架旁的油画发生剧情。

调查书桌后使用"金鸟之匙"可以打开抽屉得到游戏相关信息。

调查茶几上的装置，用触控笔转动后发生剧情，回绘画室在道具箱中取得道具"有画的卷纸"。



▲依次点击树枝就可以进入隐藏房间。

回装置处使用，转动后会得到解谜相关的提示（注意一定要看全，要等到阿修雷说出"ニンジャが木の枝……"后才可以）。

调查床右边沙发后的壁画，按照提示顺序触摸后再触摸开关会开启隐藏门，进入后发现一个倒在地上的短发男子，用触控笔把他弄醒后与其对话并问完全部关键词，注意此时把"糖果"交给他可以得到道具"巧克力"，错过这次机会以后便无法获得。

调查打字机发生剧情，调查保险箱旁边的信封可以看到劳伦斯的遗嘱，离开劳伦斯的房间后，走廊尽头原本关闭的门被打开了。

研究室

在需要输入密码的门前吹气，会得到密码"5819831220"，输入后按回车就可以开门。

调查门边的书柜得到907号DAS卡，调查书柜上的照片中四人可以发生剧情。

调查门左前一排抽屉里的文件得到道具"Another论文"，在文件上方的抽屉里得到908号DAS卡。

调查书桌上电脑旁的照片中的佐江子，得到道具"白色DAS卡"，调查电脑显示器上的4个图标会发生剧情。

调查书架上的小熊得到道具"红色DAS卡"，再次调查小熊可以得到道具"泰迪熊"。

在研究室尽头的门前输入密码"ASH853LEYSAY919OKO"。

与理查德对话后来到机器后方发生剧情，顺序选择"真实が知りたい"和"パパが杀していない"，来到理查德面前发生剧情，分别使用白红DAS卡。

章尾回忆

顺序选择"3人の男の肖像画"→"リチャード"→"フラニー"→"ビルの声"

第6章 右手的记忆
（右手の记忆）

洞窟

一路沿楼梯下去来到洞窟，途中得到道具"D的另一只鞋子"。

与比尔对话并且问完所有关键词。

顺序选择"谁かが入ってきた"→"わたしをクロゼットに隐した"→"ママの声がした"→"アナザーを渡さない"→"铳の音がした"→"ビルの颜"。

发生剧情后继续前进。

终章 苍月的奇迹
（苍い月の奇迹）

先后与船长、理查德、D对话后再次与理查德对话。



文 NW旅团 上海苹果 编 铭风



本作作为“《ZOIDS》系列”的最新作，游戏的舞台转移到动画版的舞台上，因此动画中的人物会登场，同时前几作游戏中的人物也会出现。而机械兽的种类也十分多，集合了动画和游戏中的各种机体。是一款十分丰富的集大成作品。

机兽新世纪

ZOIDS SAGA フューザーズ

GBA

◆Tomy ◆RPG ◆2004年12月16日◆日版

◆1～2人◆自带记忆功能◆64M ◆5040日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作	
A键	对话／确定／降落
B键	加速／按住后移动可穿透NPC
R键	查看大地图
START键	调出菜单

攻击菜单	
こうげき	攻击
たいき	待机
アイテム	道具
ユニゾン	合体

战斗菜单	
せんとう かいし	开始战斗
チームへんせん	调整队形
Dコマンドを つくる	更换指令
にげる	逃跑



菜单栏	
ステータス	查看机体和人物的状态
もちもの	查看拥有的道具和武器
のせかえ	切换驾驶员
チーム	切换作战阵形
Dコマンド	技能表
Ziデータ	查看拥有机体档案
オプッヨン	机体和人物图签，基本教程，更改设置
セーブ	存档

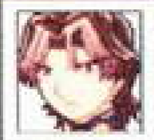
完全攻略

未来惑星Zi上的BLUE CITY是一座大楼林立高速道路四通八达的现代城市，在那里流行着一种被称为ZOIDS BATTLE（驾驶着巨大的利用金属生命体制成的机械兽进行战斗）的团队竞技，这种活动聚集了相当高的人气。在一次偶然的机会下驾驶ZOIDS的斗士们发现经过两驾ZOID机械兽合体后的ZOIDS UNISON可以让ZOIDS提升能力并改变形态，就在人们以为凭借着这一发现ZOIDS竞技将会到达一个新的高度的时候，一些邪恶之徒却把目光对准了这里……

为原创的主角取完名字后，正式进入游戏。

进入游戏后在战队的休息室（大厦）里和アクティー交谈，被告知最好出去和战队的同伴会合。刚出房间就看见战队成员ガミー、RD和チャオ等人，由于遭到大叔ガミー和青梅竹马チャオ的奚落，RD在一气之下跑掉了，其余两人看此情景也急忙追了上去，三人刚走主角ウィル就出来了。和城里所有人对话后来到酒吧，和左边桌子的人对话后可以学会“节电”技能和找到几个宝箱。从酒吧出来后前往城市左下的出口处会遇到オーピス和ハーカル，看情景两人似乎在商议着什么不可告人的阴谋，看到此情景主角大喝了一声挺身而出，就在两人的阴谋被主角发现而决定对其实施灭口的时候，主角的叫声惊动了守城的士兵，从下面的门口赶来一个士兵。オーピス和ハーカル眼见形势不秒便一拳放倒士兵后驾驶ZOIDS逃出了城。主角当然不能纵容其就此离开，于是也驾驶着ZOID追了出去。在城外ハーカル和主角两人驾驶着各自的ZOID进行了一场惊天地泣鬼神的大战，最终主角艰难地将ハーカル驾驶的虫形ZOID打倒。眼看自己的手下不敌于是

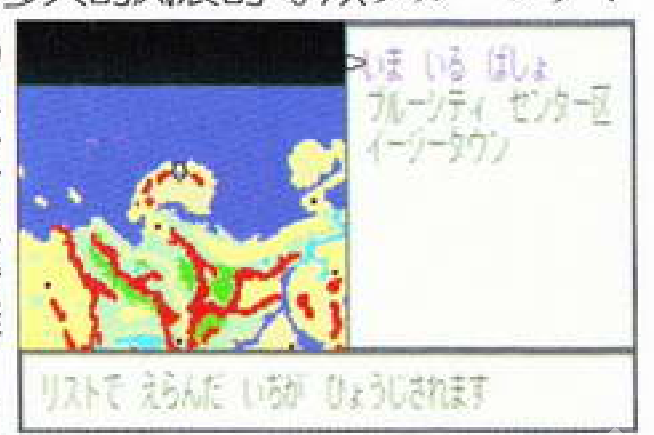


オービス也驾驶着一驾大型ZOID向主角宣战，将オービス驾驶的ZOID打倒后，他还不甘心就此认栽，于是利用远程加农炮打伤了前来增援的战队成员ッグマ并趁机逃脱。主角追着オービス来到一处偏僻的山脚下，谁知刚到山脚就看见オービス利用时空传送阵逃跑。没办法，先回战队和众人商议一下吧，在战队的休息室里等众人各自发表了意见之后，RD和主角决定到先前那个奇怪的时空传送阵处去调查一下，谁知却在那里遇到了RD的宿敌ブレード，将ブレード打倒后他的伙伴バートン及时出现并将其救走。回到战队休息室向其他人汇报了调查的情况后，在队长マスクマン的带领下众人决定先前往イーヅータウン镇参加ZOID BATTLE的比赛，(队长マスクマン驾驶的ユマンドウルフAC和エミー驾驶的ケーニッヒウルフmk－Ⅱ加入队伍)。

离开ブルーッティ城后，四人来到一个名叫イーヅータウン的竞技小镇，在一间标有羽毛的房子里和里面的NPC交谈登记后即可进行ZOIDS BATTLE的竞技比赛，这里的对手是マロイ和ラトル，两人的ZOID可以合体，比较难对付，不过凭借着四打一的绝对优势，这家伙最后还是败下了阵来。(什么世道啊，自古RPG游戏向来是N多敌人蹂躏几个主角，没想到此游戏中完全颠倒过来了）如果不能在四回合内结束对手战斗会自动结束，但不影响剧情发展。取得胜利后众人回到ブルーッティ城中的战队休息室，这时屏幕上传来了新的任务指示，原来是去城外消灭一群野生ZOIDS，从队长处接过任务后RD和主角信心满满地走出了战队的休息室。

两人刚走出休息室画面一转转到ブレード和サンドラ处，"看样子通过战斗他们似乎成长了不少呢？"。"别担心，只要有我在，我相信他们是不能掀起多大的风浪的"。从ブルーッティ城出来后RD和主角来到大地图最上方(图A)，在这里找到了一群虫形ZOIDS，



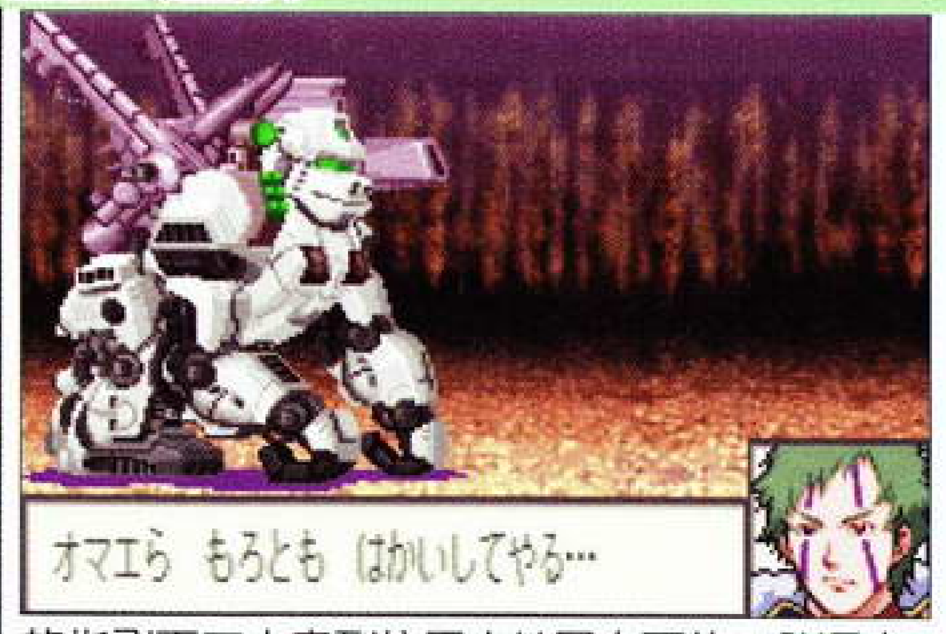
将那群小喽罗打倒后真正的BOSS终于出现，将BOSS打倒后却意外地让其逃脱了。回到休息室通过スイート得知了另一批ZOID的下落，于是再次出城。在先前那地方的右下找到另外一批ZOIDS，并在那里遇到了陷入苦战的治安局。将喽罗打倒后BOSSブレード出现，依然是驾驶着他那架华丽的龙形ZOID，这家伙实在不是什么好人，一现身就教唆手下两下把治安居的两位给灭了，然后与先前那架ZOID一起合体成为了超级华丽的新ZOID·改，眼看主角和RD也要命丧加农炮之下之时，在千钧一发之际RD的合体用新机体出现并击退了敌人。



回到战队休息室从众人处了解到敌人出现在城外的情况后，主角等人再次离开ブルーッティ城前往大地图最右上角并在那里遇到先前逃跑的ハーカル等人，将他打倒后オービス这个老家伙再次出现，并再次将ハーカル救走。在逃跑的时候这里发生了非常搞笑的一幕，就在オービス准备利用时空传送逃跑的时候却被突然出现的アトレー和他的ZOID挡住了去路，可怜的オービス最后不得不绕了一个大圈子才侥幸得以逃脱。看见オービス等人从时间传送阵中逃跑后RD想也不想也钻进了传送阵，看到此情此景可怜的主角最终也不得不追随RD一起钻进了传送阵，通过时空转换两人被传送到了帝国和共和国交战的时期。



从传送阵中出来后两人落在了一个叫做マウーンタウン的小镇外，在村庄内和NPC对话可以了解到一些关于此处的情报。离开マウーンタウン村后来到第二个村子ブリックッティ，和村内所有的NPC对话后，在出村的时候バン出现并加入队伍。バン请求两人帮助自己一起前往拯救被帝国军绑架了的フィーネ，在バン



的指引下三人来到位于大地图右面的一处洞穴，发现在洞穴外面バン的三个同伴已经等在那里了，一番对话后三人也加入队伍。进入洞穴不久バン等人会因为要去追击帝国军而与主角等人分离，前往洞穴场景2。入口在洞穴场景1的右上方，在洞穴场景2左上的出口处遇到BOSSレイウン，因为信念不同所以战斗再所难免，将レイウン打倒后继续前进，在洞穴第2场景的最左上找到一个直达洞穴内部的山洞。在山洞里面找到先前逃跑的ハーカル等人和他们最新的ZOID（机械巨猿），而此时候先前离开队伍的バン等人也赶到了这里。俗话说得好“双拳难敌四掌”在五打一压倒性的数量优势面前，ハーカル惨叫着瞬间被灭。将ハーカル打倒后继续前进终于在洞穴最深处找到了被劫持的フィーネ和她的机械宠物，最后终于帮助バン完成了任务。为了答谢RD和主角，他们打开了时空传送的大门将两人送回到了原来的时空。



画面一转又转到敌人的老巢，战败了的ハーカル正在向神秘的大王エンペロス汇报着情况，エンペロス显然是不能接受一再失败的结果，于是便叫出レルム准备对主角和RD等人展开反击。

画面回到主角和RD两人这，两人从时间传送阵中出来后回到自己的城市ブルーッティ，去城市中间上面有一个钟的房子（时空屋），进入后在里面找到スイート和一个非常崇拜RD的小孩マット。就在众人互相嘘寒问暖之时，屏幕上出现了战队的アクティーMM要求两人返回战队休息室的信息，于是两人带着RD的崇拜者マット一起返回了战队休息室。在休息室从アクティー处了解了情况后出发，来到城市左上面的入口发现原本守在门口的士兵已经离开了，通过那个出口来到了大地图的另一边，然后从那里进入ブルーッティ城就会来到城市的另一边，通过一条无人防守的道路可以来到大地图的更外面，出来后在城市的右下方可以找到一对驾驶着ZOID的强盗夫妻正在虐待一个可怜的少女アルマ，英雄岂能眼见美人遭恶徒迫害而无动于衷，于是RD和主角两人大喝了一声再次以超华丽的POSE登场，于是在三打一的情况下局势就这么硬生生地被逆转了过来。将可怜的强盗夫妻炸飞后众人又回到了ブルーッティ城，在战队休息室门外遇到系列第一代的主角アトレー，他为众人带来了最新的消息。从休息室出来后前往时空屋，发现站队的伙伴都在那里，正在大家不明所以然而聚集在一起的时候墙上的大屏幕突然亮起，屏幕上出现了自己的ZOID BATTLE对手キッド通知战队众人前往城市ガイアッティ与他进行ZOIDS BATTLE比赛的讯息。于是大家急忙前往ガイアッティ，在ガイアッティ以6对1的绝对优势将对手キッド打倒后，画面一转又转到敌人那，先前逃跑的オーピス驾驶着自己的新ZOID出现在治安局的监狱外，这家伙一出手就把监狱的墙壁打了一个窟窿，救走了里面关押着的危险分子クラウン。



得到了オーピス救走了クラウン的消息后众人都很吃惊，从时空屋出来后通过右边的出口来到城市另外一边，通过上面的出口出城。之后遇到ヅーン驾驶的ZOID正在对付一红发少女，帮助少女将其打倒后，ヅーン驾驶着他的ZOID逃匿，而少女见状也立即追了上去。众人跟随两人的踪迹一直来到刚刚战斗的那地方的左上方，并在那里遇到マービス，这家伙一看见来者人多势众于是也立马召出一群喽罗，将



マービス和他的手下打倒后越狱的危险分子クラウン终于驾驶着他的ZOID出现在了5人面前，将クラウン打倒后オーピス这个老不死的再次出现并将クラウン救走。而主角等人也一路追逐着和他一起进入了时空传送阵。



帝国军内部，老人アルタイル和女孩レルム正在商议着什么，从老者アルタイル脸上的表情看来他似乎被什么事情困扰着。通过时空传送RD等人来到了一个叫做ツーエアーッティ小镇，和小镇上所有的人对话后在离开小镇的时候，系列第三作的主角ビット突然出现并叫住了RD等人，他请求众人帮助自己一同前往城外消灭那些利用ZOID欺压百姓的恶徒。在小镇外面会随机遇到那群欠K的家伙（会向陨石落地一样突然轰的一声出现在RD等人面前），总共需要战斗4次，这些家伙都比较强，所以多准备点血瓶吧。将4批敌人打倒后众人也来到了一处名叫ロメオッティ的小镇，在小镇的ZOID BATTLE竞技场内遇到ボルタ和アルタイル、レルム等人，话不投机半句多，对于怀抱着不同信念的两队人来说，战斗和力量才是检验对错的惟一办法。将レルム等人打倒后RD的合体机出现并与RD的ZOID合体成为了一个新的ZOID，在新ZOID压倒性的力量面前レルム等人不得不先行撤退。自己的时空再次被拯救，ビット自然是十分高兴，在说了无数遍"谢谢"之类的话后终于帮助RD等人回到自己的时空。



帝国军内部，オーピス和クラウン面对面互相交谈着什么，在两人笑起的同时一股诡异和阴森的氛围传遍了整个宫殿。

ブルーッティ城战队休息室，众人在交谈的时候アルマMM带来了城市右下方通道可以通行的消息，于是急忙前往那里。在那里找到一条出城的路后出城，出城后一路往右下前进终于来到了一个名叫ローズッティ的竞技小镇，进入竞技场与对手交战4回合（注意每打败对手一次后就要与柜台里的那个NPC交谈才能进入下一回合的战斗，一直打啊打直到打到ブレード出现将其打倒后方才结束）。结束了比赛后在众人准备出城的时候却遇到了女主角アルマ，她告诉众人在城外发现了オーピス和クラウン两人的踪迹，听罢アルマ的情报后RD等人又马不停蹄地赶出城去截击，出城后照着アルマ指示的方向RD等人果然看见一部黑色的机械在地图的左上方缓慢移动。RD等人见状于是立马追了上去，就在马上就要追到那部黑色机体的时候半路杀出了一个大型的机械兽ZOID，将那头突然出现的ZOID打倒后，オーピス和クラウン见情势不妙再次启动时空传送，而RD等人也再次追随其一起进入了传送阵。



帝国军大殿内，屏风内神秘的大王エンペロス向手下レルム等人下达着行动的指令，エンペロス深深感觉到依靠一般的士兵是无法对付RD等人的，于是他急忙叫出心腹ラヴィーネ去执行这次的行动。ラヴィーネ刚走オーピス就赶到了大殿向エンペロス报告了RD等人已经来到了这个时空的情况。

从时间传送阵出来后一行人来到了一个名叫ノエッヅタウン的小镇，进入小镇和所有的NPC对话后RD等人终于了解了一些当地关于帝国军和共和国军的情况。从小镇出来后一路左上来到一个叫做リクラスッティ的小镇，和镇上所有的NPC交谈后得知了现在帝国军正在通缉主角和RD两人，正当两人准备离开小镇去避避风头的时候村门口突然出现了一群帝国军并将两人逮捕。

RD和主角两人被无情地关押在监狱内。"嘿嘿，想不到你们也有今天啊"士兵A看起来显得很是得意。突然门砰的一声被推开，士兵B匆匆忙忙的赶来进来"不……不好了，共和国军打过来了"。"什么"士兵A一听连忙跟着士





兵B一起逃了，这一走不要紧，关键是他们忘了锁门(- -b)。帝国军内部果然是富丽堂皇不同凡响，每一个楼层都有3~4个出口和入口，简直弄得和迷宫一样（苹果被某人踢飞，这本来就是迷宫），要走出去估计也是颇有难度的，其实出口都在上面。只要大家细心地找一下应该也不算太耗时间。在帝国军基地1层的出口处遇到了帝国军军官トーマ和他驾驶的绿色ZOID，"此路是我开，此树是我栽，要想打此过，留下买路财"，面对着トーマ的明劫暗抢，忍无可忍的主角等人当然要战斗了。

从帝国军内部脱逃后，出来又遇到了ハーマン，交谈后才知原来是自己人，于是在一番嘘寒问暖之后众人决定还是先赶快离开这个是非之地。一路向左来到一个名叫ファントムタウン的小镇，和村民对话后得知在此镇的前方正在发生着战斗。从ファントムタウン镇出来后一路往上，会看见プロイツェン驾驶着他的超巨型ZOID正在袭击小镇，而バン和他的伙伴们正在为了保卫自己的故乡而奋斗着，正义的力量果然是无敌的，眼看那么大的一个ZOID竟然被バン的普通攻击给灭了……



战斗结束后众人又来到位于刚刚发生战斗的左上的カレイドッティ小镇，进入后就遇到バン和他的伙伴，一番交谈后他们决定自己也要为正义的革命添砖加瓦，于是就加入了队伍。从小镇カレイドッティ出来后，往右不久就看见エンペロス的心腹ラヴィーネ正在驾驶着她的ZOID对先前袭击帝国军基地救出主角和RD两人的ハーマン展开进攻，当然不能就此容忍她这般欺负自己的救命恩人，于是RD等人见状也冲了上去。将ラヴィーネ打倒后逃跑王子オービス再次出现利用时空传送将ラヴィーネ救走，而跟随着オービス主角等一行人又来到了系列游戏第三作主角的那个时空（这简直就是一时空游侠啊）。

从时空传送阵出来后一行人来到一个名叫ラインッティ的小镇，刚进入小镇前几代的主角アトレー和ビット便出现，一番交谈之后众人决定是时候进行反击了。和镇上所有的NPC对话后在离开小镇的时候ハリー出现并给了一架可以在水中使用的ZOID，有了这架ZOID就可以去先前去不了的城镇了。根据指示众人决定先前往三个竞技场进行三场战斗，先来到大地图最左上方的アイガードーム城进行战斗，接着是大地图最左下方的ヅョラスドーム城，最后是那道山谷右边的第二个城市マッタードーム城。三场战斗过后再去マッタードーム城上面的那个城市ロメオッティ，在里面的右下角遇到刚才的比赛对手ベガ等人，比赛虽然输了但是大家却都成为了朋友。在ベガ的指示下再次前往先前的竞技场マッタードーム并在里面找到主角的新机体。帝国军大殿，屏风内神秘的大王エンペロス焦躁不安地倾听着オービス的战报。

画面一转转到主角等人那，通过传送阵主角等人回到了自己的空间。刚进城RD便因为私人恩怨离开队伍，而此时画面一转转到RD的宿敌ブレード和サンドラ处。"看起来他们好象还活着呢……不用担心，我会亲自解决他们的。"说着ブレード愤愤地离开了房间。RD离队后主角一行人前往战队休息室，刚踏进战队休息室的大门就发现里面地上横七竖八躺满了人，通过和惟一尚有知觉的アクティー交谈后得知这些都是ブレード的杰作，并指出RD现在有危险要求众人立刻赶去救援。去时空屋会见了另外两名战队成员后，从城市下面的出口出城，利用可以在水中行驶的ZOID越过河来到左下角的一处山洞，要通过山洞来到城市的另一侧。出山洞后一直向上会看见RD和ブレード的战斗。两人不愧都是传说中最强的ZOID战士，不过在最后决定生死的一瞬间，还是ブレード技高一筹，他用远距离加农炮将RD的合体用ZOID击毁，但就在此时候主角等人出现，ブレード不得不遗憾地就此离开。



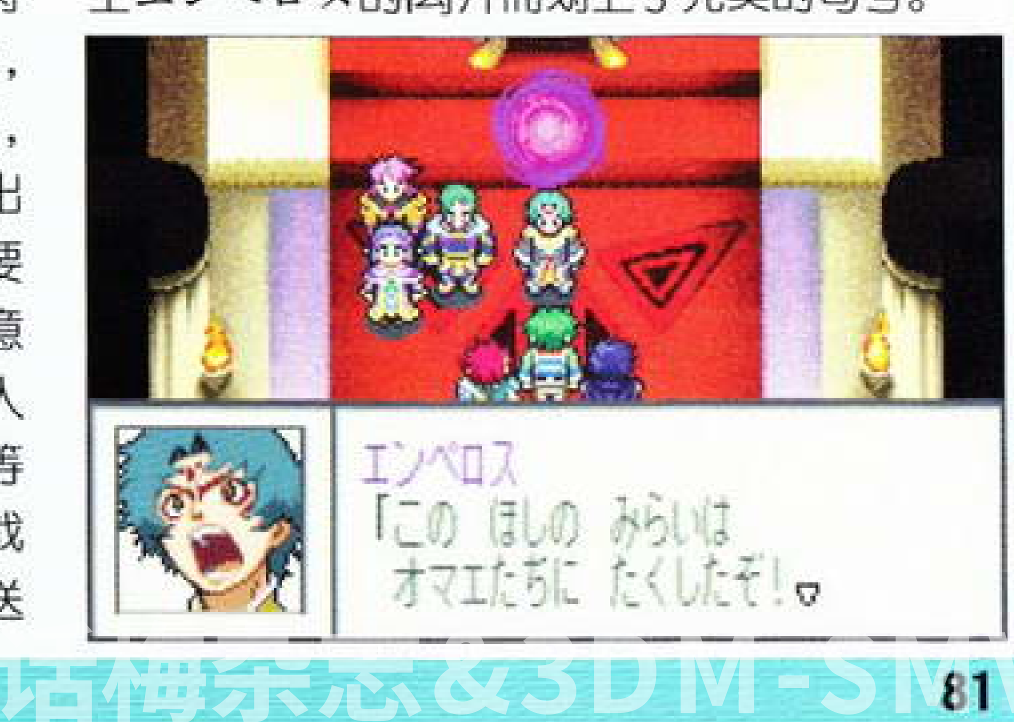
带着失败的遗憾和悔恨的泪水，RD和众人一起回到了战队休息室。在众人商议当前形势的时候RD却一个人躲在树林里伤心（这里的音乐不错），就在RD伤心欲绝感觉世界毫无希望之时，MMフェニス及时出现并开导了他，就在两人交谈甚欢的时候，ブレード驾驶着他的龙形ZOID再次出现在两人的面前，为了保护自己想保护的东西（フェニス？），一瞬间蕴涵在RD体内深处的实力突然暴发了，RD的ZOID也再次合体并进化成了新的形态。在RD和新ZOID压倒性的力量面前ブレード尖叫着“怎么可能”消失了……

画面转到主角这里，从时空屋出来后正和别人交谈，フェニス出现并捉弄了一番主角。交谈后フェニス将主角带到一个小城镇，并说是RD就在这里，和城内所有的NPC对话后在离开的时候RD出现并带来了一架可以在天上飞的机器，看他那嬉皮笑脸的样子似乎已经从战败的阴影中走了出来了，而此时候女主角アルマ也赶到，说是有新任务，要求马上返回时空屋。有了那架能飞的机器那就简直是一步千里（注意A是降落，降落要挑空旷的地方），在时空屋等到一大群人加入队伍后，就立刻出发前去执行抓捕逃犯的任务，从时空屋出来后一直往右来到城市场景2，在上面的出口（大路）右边可以找到一条羊肠小道，通过小道出城后可以看见一个大门，进入大门后往右走就可以来到一个秘密基地。在基地的3层的右上角遇到ブラッド和他的ZOID，但交谈后他会离开，追到4层尽头后才发现这是一个陷阱。面对着クラウン和ブラッド驾驶着的两架ZOID合体成的新ZOID，一行人陷入了苦战。将他们打倒后クラウン再次被治安局的人拷走，而オービス等人则企图利用传送阵再次逃跑，在追逐オービス的时候，强敌ブレード突然出现（竟然没死……），为了顾全大局RD主动要求留下同ブレード进行宿命的战斗，这里注意一定只能RD一人出场，要先进入菜单将其他人的ZOID编辑掉（这一场十分辛苦）。而主角等人继续追逐オービス来到时空传送阵前。RD战斗胜利后会加入队伍，后一行人再次钻入传送阵。





帝国军大殿里，オービス冷笑着向屏风内神秘的大王エンペロス汇报着情势的进展：“他们果然追到这里来了，但是我相信这次他们是绝对不能活着回去了”。从传送阵中出来后RD等人来到一处名叫アーカナの町的小镇，众人觉得是时候和帝国军做决战了，先去酒吧会见同伴。待其加入队伍后出城一直往右上前进即可来到最后的迷宫。在废墟迷宫4层遇到以ヒルッ为守的帝国三人组，在6层遇到以オービス为首的心腹四人组（实力恐怖，大家还是先练好级再去找他们聊天吧）。在8层找到通往大殿的路口后一路杀过去吧，在尽头遇到BOSSエンペロス，正义与邪恶的战斗终于开始，エンペロス一挥手召出一只大小足能抵我方20多只ZOID的机械恐龙……将エンペロス打倒后，エンペロス他还不甘心承受失败的结果。“我的野心……我的野心，还远远不够啊”他大叫了一声全身开始慢慢变黑，而先前被打倒的机械兽也重新复活了。这就是他真正的实力吗？看着眼前的一切众人觉得实在难以置信。在双方赌上生命与信念的战斗中，最终正义又再一次战胜了邪恶，将エンペロス再次打倒后他也似乎清醒了过来，而这一切的幕后黑手オービス也被治安局带走绳之以法，エンペロス微笑着向众人道别，并说他也应该回到自己该去的地方了，说着召出一个黑洞，看到此情此景俺不禁感叹多么有情有义的最终BOSS啊，最后エンペロス向众人告别后冷静地走进了那个黑洞，而他的手下也执意要陪他一起。大殿开始摇晃，不断有巨大的岩石从天花板上掉下，一切的终结伴随着帝王エンペロス的离开而划上了完美的句号。



皇牌空战Advance

皇牌空战 Advance **GBA**

Ace Combat Advance

◆Namco/Human Soft◆STG◆2005年2月23日◆美版

◆1人◆密码记忆◆32M◆29.99美元

◆对应周边未定

文 瓦里奥大人 编 LIKY

喜欢“《皇牌空战》系列”的玩家可以来试试这款GBA版的新作哦，全新的游戏方式可以让你体会另一种乐趣，尤其是游戏的难度可是相当高的，很有挑战性。

●战机介绍

F-C TALON 魔抓

比较中庸的一架机体，除了空对地能力稍显突出外其他方面毫无亮点可言，也许也正是因为这个原因，所以F-C TALON才被称为战术用轰炸机。



速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
一般	一般	较强	一般	一般	AGM、ASM、CM

F-G HAWK

F-G HAWK是各项能力比较平均的一架机体，但装甲和对地能力太差不适宜进行危险的群击任务。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
较快	较强	一般	优秀	一般	AAM、AGM、CM

武器介绍

英文简写	中文名称	介绍
AAM	空对空热导导弹	十分精准且威力巨大的空对空导弹，根据对手产生的热量判断攻击的目标
AGM	标准空对地导弹	批量生产的导弹，特点是能有效且精准地打击地面目标
ASM	空射反舰导弹	大批量生产的导弹型号，特点是能自动地追踪地面上的攻击目标
CM	空对空群导弹	发射后可以分裂为4枚小型的对空型导弹，能广泛且精确地打击位于前方的敌机。
NB	汽油弹	能造成大面积损害的一种炸弹，但对于海域目标的打击效果非常差
PGB	精确制导导弹	大批量生产的导弹型号，能摧毁一切附近的目标，命中率非常高。

FZ-23 STINGER



各项数值比较平均，但空对地能力比较突出，除此之外厚实的机甲也是优点之一。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
较快	较强	强	优秀	优秀	AAM、AGM、ASM、NB、PGB

F-E TALON II



速度相当快，空对空、空对地以及机动性都非常出色的一驾机体。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
快	强	强	优秀	优秀	AAM、AGM、ASM、PGB

UG-16 HAWK



UG-16 HAWK能利用贴着地面的低空飞行优秀地穿越敌人的防线，在空对地方面有着卓越的表现。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
一般	弱	强	较强	较强	AGM、ASM、NB、PGB

F-H HUNTER II



F-H HUNTER II（猎人）是一驾适合远距离作战战机，能在距离敌人较远距离的情况下准确地击中目标，是一驾适合牵制战术的战机。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
较快	较强	强	较强	较强	AGM、ASM、CM、NB

MIS-30A



高速移动和优秀的空对空能力以及精准的命中率是其特点，除此之外还拥有厚实的装甲和优秀的机动性等特点。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
快	强	一般	优秀	优秀	AAM、ASM、CM、NB

战机入手方法

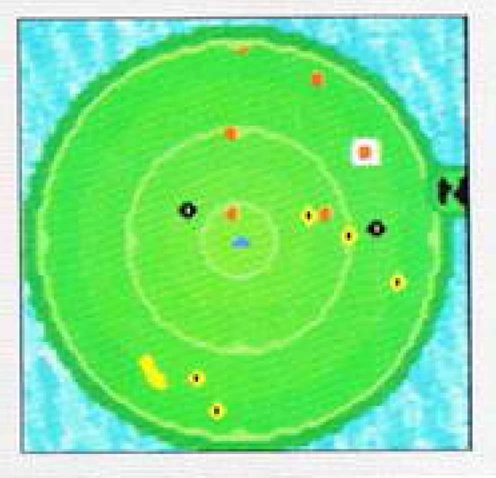
战斗机	入手条件
F-C TALON	开始就有
F-G HAWK	关卡1过关后获得
FZ-23 STINGER	关卡2过关后获得
F-E TALON II	关卡4关后获得
UG-16 HAWK	关卡6过关后获得
F-H HUNTER II	关卡7过关后获得
MIS30A	关卡5过关后获得
Y-25C JSF	关卡8过关后获得
SI-40	关卡10过关后获得
F-A SEEALTH FIGHTER	关卡11过关后获得

（最后两个飞机需要前面关卡的评价都在A以上才能出现）

游戏操作

方向键	控制飞机
↑	低空飞行／下降
↓	高空飞行／切换副武器
←	左转向
→	右转向
A	机炮
B	导弹
L	减速／侧转（躲避）
R	加速
Select	情报调查／呼叫母机进行补给
Start	暂停／菜单





红点	油井等需要摧毁的建筑
蓝色三角	自机（如要护送的车队什么的在雷达上也显示为蓝点）
金色的点	敌方战舰或坦克等地面武装
棕黄色里面有一点	敌战斗机
棕黄色	敌人导弹基地
红色三角	任务开始时是敌人的位置，任务结束后显示为基地的方向等

Y-25C JSF



Y-25C JSF 是一驾适合全天气状况的战机，是一驾非常容易操作的战机，机体的设计中考虑到了诸如空气阻力、不同天候的对应措施等细微设定。

度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
快	强	弱	优秀	优秀	AAM、AGM、ASM、CM

SI-40



SI-40 是一驾超机战机，由于各项数值都很突出所以无论在什么地形和天候下都可以完美地进行战斗。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
快	强	强	优秀	优秀	AAM、AGM、ASM、CM、NB、PGB

F-A SEEALTH FIGHTER



F-A SEEALTH FIGHTER 是一驾战术侦察机，由于其不容易被敌人发现以及对地能力突出等特点，所以常常被用在摧毁地面目标的行动中。

速度	对空	对地	机动性	防御	可装备武器
较快	弱	强	优秀	优秀	AGM、ASM、CM、NB、PGB

●任务关卡

MISSION 1——CHECK POINTS（检查点）

背景



HQ 已经在敌人的军队的侧翼建立了一个新的作战根据地，而本次的任务就是驾驶一架F-C TALON穿越敌人的领空顺利安全的抵达新基地，当然要想顺利安全抵达新基地，战斗也是必不可少的。

任务①：驾驶一驾F-C TALON战机穿越敌人领空顺利抵达新基地。

任务②：消灭所有的炮台和敌机。

注：每一关都会有两个任务，“任务①”为主要任务，必须完成，“任务②”一般为支线任务，不是必须完成，但完成后能提高评价，以下同。

MISSION 2——CONTAINERS（集装箱）

背景

HQ 得到消息说敌人正准备在近期对沙漠进行一次大规模的救援物资空降运输，这次行动中敌人将会给在沙漠中巡逻驻扎的部队投下 15 个装着各种救援物资的集装箱，以声援在沙漠中战斗的部队和士兵。而我们此次的目的就是找到 15 个装有救援物资的集装箱并将其销毁，顺便把在沙漠中巡逻的装甲车和战斗机也一并消灭。



任务①：找到 15 个装有补给物资的集装箱并将其销毁。

任务②：消灭所有地面基地和敌人。

MISSION 3——DEFEND THE ISOLAND（岛屿保卫战）

背景

敌人的舰队目前正在袭击临近一个非常小但非常重要的岛屿，处于对日后战局的考虑，组织决定派遣你前往那里，而此番的任务就是赶到那里保护岛屿的安全并对敌人最大的航空母舰RAMASIS号发起逆袭。



任务①：在规定的时间内保护岛上重要的建筑不被破坏并将

RAMISI号击沉。

任务②：保护岛上现存的建筑不遭受更大的破坏。

要点：难度非常大的一关，要顺利突破此关秘诀如下：①空中的敌机不会对岛上的建筑形成伤害所以可以无视之，当然记得要躲避他们的进攻（利用左右翻转很容易躲避）。②先不要管前方的小舰队，直接加速冲入敌方阵营将RAMISI号航母炸掉，要不然以后折会来再对付它的话，一是时间来不及，二是前方对小岛发起进攻的舰队会越聚越多，无论是哪一种情况最后都必然会导致任务失败、机毁人亡的下场。③干掉RAMISI号航母后加速返回小岛，然后死守一段时间直到出现提示。④看雷达战斗，看游戏画面的话由于视野的局限性会有很多盲点。⑤不要浪费导弹，导弹是对付舰队的最好武器，一般远距离（与敌隔离2/3个屏幕）命中率最高而威力最佳，一艘战舰也就1～2发导弹就可以击沉（当然应该选择威力最大的空对地导弹），注意当导弹不够时可以按Select键呼叫母机进行补给，不过补给的时候别跑太远。此关卡在守卫岛屿的时候颇有PC上著名STG游戏“《抢占沙滩200X》系列”的感觉，尤其是当面对着一层又一层蜂拥而至的敌人时的紧张和刺激实在是非言语可以形容。

M0ISSION 4——OIL RIGS（钻井平台）

背景

此次的任务是前往敌人的领海摧毁敌人架设在其海域上的18个石油钻井平台，此举不仅可以削弱敌人的实力，更可以为我方的反击赢得宝贵的时间，但注意本任务必须在4分钟内完成，因为一场巨大的暴风雨正在渐渐逼近，必须赶在它之前找到18个石油井并将其摧毁。



任务①：找到18个石油探井并将其摧毁。

任务②：消灭所有的海上部队。

要点：因为时间比较紧，所以躲避躲避再次躲避才是关键，不要在敌人战舰和战斗机身上过多浪费时间，找到油井一头扎下去连机带人一起自爆才是王道（被某人一掌PIA飞，这又不是恐怖袭击）。

MISSION 5——PATROL（巡逻）

背景

可怜的主角再次被委托前往完成一个看似不可能完成的任务，此任务需要玩家通过敌人的领空前往我方的阵营，而在敌人领空上飞行的这一段时间内（5分钟）必须保证驾驶员安全无恙，否则任务就算失败，不仅如此，还要顺便做掉几个敌人的地面目标。



任务①：在敌人领空上飞行的时间内保证自己生还。

任务②：通过打击敌人的地面目标和战斗机获得1500点点数（消灭一个敌人战斗机+50分；一个地面炮台或雷达干扰装置+100分）。

注意：当得分达到1500分后敌人的雷达干扰装置会使得我方雷达无效，会因为这个原因而找不到回基地的路和看不见敌人的位置，所以一开始就应该认准和背熟基地的大致方位。

MISSION 6——BRIDGE CONVOY（桥梁上的护送）

背景

HQ准备在一个重要的战略位置安装一个新的雷达站，而此次的任务就是保护运送雷达装置的卡车安全抵达预定目标（过桥即可），同时也要小心敌人的埋伏。



任务①：安全护送运送雷达装置的卡车到达指定地点。

任务②：打击摧毁敌人获得1200点点数。

要点：别离开卡车太远，但也要注意别让敌人的坦克和战斗机靠近。

MISSION 7——AIRPORT ATTACK（袭击机场）

背景

此番任务是前往ASF军的一个秘密机场进行摧毁行动，首先要摧毁控制塔，这样可以避免敌人听到警报后大量增援，接着找到火箭发



射装置（停在跑道上的战机）和发射跑道并将其破坏。

任务①：破坏控制塔和机场内的设施。

任务②：破坏所有的机场设施和地面部队。

MISSION 8——THE BOMBERS（轰炸机）

背景

HQ军对ASF军发起的接二连三的袭击终于引起了ASF军的不满，于是他们派出大量的轰炸机携带着超大量的重磅炸弹向HQ的基地袭来，接到情报后上级派你去上空巡逻，并消灭一切接近基地的敌机。



任务①：消灭所有的轰炸机。

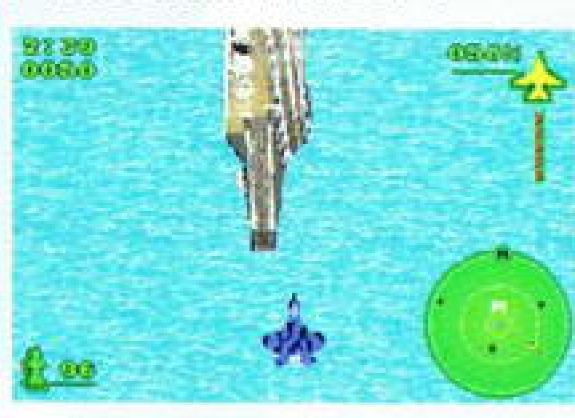
任务②：通过打击敌人的目标获得2800点点数。

要点：注意敌方轰炸机到达我方基地就算任务OVER。

MISSION9——YAMATO（大和号）

背景

接到情报得知一支敌人的舰队正在袭击盟友的运输船只大和号（YAMATO），你的任务就是前往保护，你必须在他们将大和号击沉前（两分钟内）消灭所有前来袭击的船只和战机。



任务①：消灭所有袭击大和号的舰队。

任务②：保护大和号最大限度地不受损害（一下也不能被打中或打中次数少于5）。

要点：注意海上的战舰即可，天上的战机可以无视。

MISSION10——SPY GAME（间谍游戏）

背景

潜伏在ASF军中的我方一谍报人员为我们搞来了敌方战机的资料，为了确定资料的真假以及该情报人员是否已经被收买，HQ军上级领导决定由主角驾驶一架和敌方战机一模一样的飞机前往敌人的领域并察看敌人的动静，以确定情报和资料的真伪。



任务①：在不被敌人发现不暴露自己身份的情况下安全通过敌人的基地上空。

任务②：根据你得到的消息和观察到的敌人情况得出自认为可能的答案。

要点：小心躲避敌人的战机，然后通过一个又一个雷达上不断显示的白色方点即可，注意本关不能选择飞机。

MISSION11——THE OIL REFINERY（石油精练厂）

背景

此次的任务是摧毁一个ASF军最大的石油精练厂以此来切断ASF军的石油供应，到达石油精练厂后最先应该集中火力干掉雷达，因为这样可以避免遭到敌人精确地反击。



任务①：摧毁石油精练厂

任务②：摧毁所有的建筑物

MISSION12——FINALE（最终战）

背景

随着ASF军分布在世界各地的各个基地相继受到袭击，ASF军的实力已经大不如前了。但在北极它还藏有一个秘密的军事基地，而此次ASF为了报仇更是将赌注压在了核武器上，眼见世界就要因为ASF的袭击再次卷入到核战的危机中，在千钧一发之际主角临危受命被委托前往ASF位于北极的军事基地进行核弹销毁的计划，究竟主角能否赶在核弹离开弹仓之前将其



销毁？这一切全部看大家的实力了。

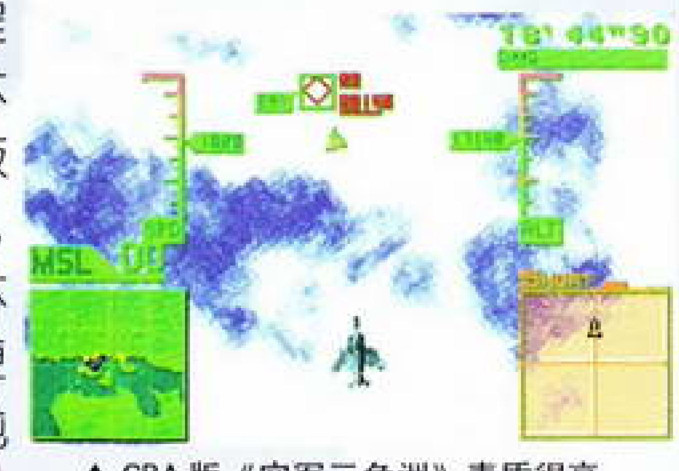
任务①：找到所有的核弹发射塔并将其销毁。

任务②：消灭所以的地面目标。

●一些牢骚

历史不止一次地告诉我们，仅凭GBA那弱小的图像处理机能是不足以将震撼人心刺激万分的第一人称模拟飞行游戏在那小小的方寸屏幕上完美再现的，但尽管如此每年还是有不少的游戏开发商乐此不疲地捧着一个小小的GBA在这上面进行着各种各样模拟飞行大作的移植和制作。在这上面有当年在MD上发售并引起过轰动的《沙漠风暴》、《捍卫战士》，有移植自著名PC游戏的《银河飞将》，有属于原创大作的《F-14熊猫战机》，有敢于创新第一个在GBA上进行3D模拟飞行的《行星战机X》，有Konami的著名空战系列《空中三角洲》当然还有今天说起的这款Namco的世界级的《皇牌空战》。说起来无论是哪一款作品论起它的名头和经历来都足以令你咋舌和惊讶半天，但可惜的是这些作品到了GBA上就出现了不同程度的缩水和变形，《沙漠风暴》、《捍卫战士》没有了当初MD上杀敌时候的快感，取而代之的是迷路的时间大幅度增加，由于找不到敌人的身影而长时间迷路在游戏中的现象时有发生。《银河飞将》和《行星战机X》更是俨然变形为了3D版的飞机打砖块游戏（－ －b）。惟一值得欣慰的也许就是Konami的“《空中三角洲》系列”依然保持了一贯的良好品质，但尽管如此GBA版依然有不少的设定存在着问题，比如飞机降落时由于看不见飞机实际的落地角度而只能依靠画面上显示的那些飞行数据来进行判断，显得不够直观。再来说说Namco的《皇牌空战》，说起《皇牌空战》相信大家都不会陌生。就好像足球之于Konami，赛车之与SCE，说起模拟飞行游戏那就不得不提Namco和《皇牌空战》，自PS上的2代开始起《皇牌空战》就当仁不让地成为了最逼真最爽快最具有代表性的模拟飞行类游戏，长期以来一直以出色的画面、感人的剧情以及爽快的战斗占据着每一个喜欢模拟飞行类游戏玩家的心，遗憾的是本次的GBA版上这三样东西我一样都没看见，说到画面GBA版的本作自然是不会有多大的突破，看了以后感觉和Konami的“《空军三角洲》系列”停留在同一水平，说到剧情简直可以说是没有，就算FC时代的游戏剧情也该比这个好吧，系列一贯的保家卫国壮志凌云儿女情长等细微的感情变化和心路历程都没有在本次的GBA版中看见，GBA版的本作看起来更像一款单纯的STG作品。再说说游戏操作感，天那，缩水严重啊。公正地来说，本款游戏的素质比GBA版《空军三角洲》差了很多，由于飞机配色方面存在颜色单调等问题，看起来并不如《空军三角洲》那样艳丽，操作上也简化了许多，而且速度感也没有了，爆炸声音也很假，但相比玩惯了的单一卷轴的纵版射击游戏，这个游戏还是可以当做没事干时消磨时间的东西。希望以后能在NDS或PSP两大次世代掌机上看到真正名副其实的《皇牌空战》。


▲GBA上第一款3D模拟飞行游戏——《行星战机X》。



▲GBA版《空军三角洲》素质很高。



英雄传说 白发魔女 GBA
英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女
◆Bandai／Falcom◆RPG◆2005年12月16日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

白き魔女
THE LEGEND OF HEROES III

《英雄传说 白发魔女》完全剧情攻略

文 刘健　编 LIKY

虽然这款《英雄传说 白发魔女》只是一款电脑游戏的移植作，但贵为PSP上第一款RPG，还是具有不一般的意义，况且游戏本身还是很不错的，尤其是游戏精美的画面、动听的音乐和感人的剧情值得玩家去好好感受。下面我们为大家献上本作的剧情攻略，让看不懂日文的玩家也能体会游戏精彩的剧情。



菜单

装备——可以给人物更换装备，按下“L”或“R”键可以替换更换装备的人物。另外在这里还可以查看人物状态：

ATT：物理攻击力	MDE：魔法防御力
DEF：物理防御力	HIT：命中率
MAT：魔法攻击力	AVO：反应力
EXP：经验值（到下一级还须几点经验值）	

アイテム——可查看队伍获得的所有道具，可以选择使用或丢弃道具。书籍类道具可在这里察看内容。

魔法——可查看人物学会的魔法及其效果，并可使用恢复类魔法。按下“L”或“R”键可以替换人物。

战斗设定——可设置人物的默认战斗状态，按下“L”或“R”键可以替换人物。

マップ——查看地图，可用方向键或类比滑杆控制光标移动。

年表——记录各种事件的年表。

システム——系统菜单，具体如下：

セーブ：存储游戏档案（除战斗或剧情外其它任何时候都可以存档）

ロード：读取已存储的档案。

メッセージ：选择对话的文字出现速度。

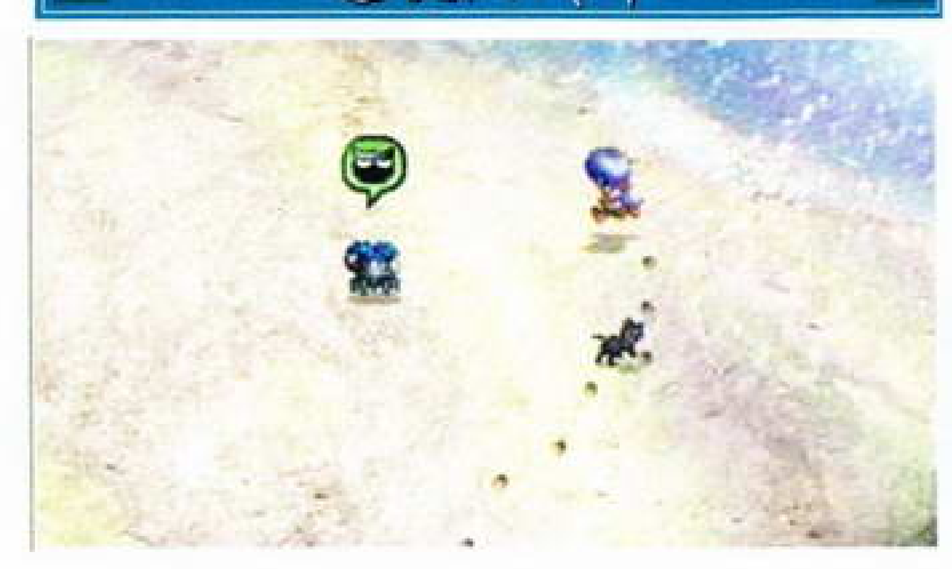
ボタン：设置按键。A模式中○键是确定，×键是取消。B模式则相反。

战斗台词：可选择打开或关闭战斗中人物头像上方出现的台词。

操作

在普通状态下用方向键控制角色跑动，按方向键的同时按住×键可控制角色走动。轻推模拟滑杆也能做出走路的动作。因为使用滑杆不利于控制方向，所以推荐使用方向键。在普通状态下按下三角键就可以打开菜单。

遇敌及战斗



地图上的敌人是可见的，敌人的3种表情分别对应了3种状态。具体如下：

红色：表示魔兽等级高于队伍等级，魔兽会追逐角色。

黄色：表示角色处于怪物警戒范围之外，或者刚刚逃脱了战斗。



蓝色：表示魔兽等级低于队伍等级，魔兽会主动避开角色。

当角色和魔物接触后就回进入战斗画面，战斗分为两大类——横战斗和纵战斗。横战斗由于双方离得较远，所以双方都有足够的时间吟唱魔法，所以使用魔法会比较有利。纵战斗由于和上方离得很近，所以物理攻击的角色可以有效克制对方的魔法单位。具体会发生哪一种战斗则是根据魔兽与角色接触时的位置来决定的；当魔兽以它的正面接触角色时会发生横战斗，其它情况则是竖战斗。遇敌后就会进入战斗画面(读盘……)战斗开始后会提示选择角色的行动状态。选择攻击的话角色就会冲上前去用物理攻击直接攻击敌人。选择待机的话，角色会回到初始位置待机。如果按下取消键(A模式为×键)，所有角色都会按照上次所选的行动状态行动。在战斗中可以用方向键的“左”和“右”来选择要控制的角色，按下○键、△键或×键就可以调出控制选单，具体如下：



战斗设定：选择角色攻击或待机。

攻击对象：选择角色的攻击目标，可集中攻击某一敌人。



魔法－召唤：法师角色使用魔法或朱利奥用银色短剑召唤精灵。需注意的是魔法不是立即启动的而是由一定的吟唱时间，在吟唱过程中如果受到攻击魔法就会中断，须重新选择。

必杀技：使用角色的强力必杀技。只有当角色的POWER槽涨满时才可使用必杀技，当角色用物理攻击打到敌人或受到敌人攻击都可以增长POWER槽。另外必杀技也需要一定的准备时间。(朱利奥在lv26时可自动习得新的强力必杀技，克莉丝在lv23时可以习得新必杀技)

アイテム：在战斗中使用恢复药或爆弹等物品。

逃亡：脱出战斗，逃亡时是必定成功的，且逃亡以后地图上的敌人在短暂的时间内不会再追击角色。不过一些固定战斗无法逃亡。

关于异常状态

游戏中的异常状态有中毒、睡眠和麻痹。中毒后角色会一直减血。睡眠则是一定时间内无法行动，受到攻击后就会恢复。麻痹则是一定时间无法行动，而且受到攻击也不会恢复。所有异常状态在战斗结束后都会自动解除。

魔法

游戏中的魔法分为两大系——偏向恢复的“查贝鲁魔法”和偏向攻击的“康德魔法”。女主角克莉丝是查贝鲁法师，要想学会更多的魔法首先要达到一定的等级，之后再拜访城市中的

查贝鲁魔法行会就可以习得了。魔法图示分为三种，法杖+十字架的是恢复型魔法；单独的法杖则是攻击型魔法；法杖+蓝色十字的是辅助类魔法。需注意的是辅助魔法效果无法叠加。由于在战斗状态中是无法看到魔法的效果的，（应该是设计上的失误，虽说魔法的名字起得很直观，不过是日文……）所以在普通状态的魔法选单中要记住每种魔法的效果。



魔法表一览表

名称	效果	所耗MP值	习得等级
キユア	我方单体恢复HP	4	lv1
リキユア	我方单体恢复较 多HP	10	lv11
ラキユア	我方全体恢复HP	10	lv12
ラリキユア	我方全体恢复较 多HP	20	lv25
フルキユア	我方单体完全恢 复HP	20	lv30
キユアポイズン	我方单体毒状态 恢复	5	lv7
キユアボディ	我方单体异常状态恢复	15	lv18
リバイブ	我方单体战斗不能恢复	20	lv13
ウィンドカッター	真空刃——单体攻击魔法	4	lv3
エアトルネード	龙卷风——范围攻击魔法	12	lv15
スリープ	使敌人单体睡眠	5	lv14
パラライズ	使敌人单体麻痹	10	lv19
デフアップ	我方单体防御力 上升	8	lv10
アボアップ	我方单体回避率 上升	10	lv8
マジックシールト	我方单体魔法防御力上升	8	lv16

宠物与年表

游戏开始时拉布先生会给二人一只宠物，可选择猫、狗和兔子等。宠物有3种状态，普通、生气和高兴。最常见的是普通状态，此状态下宠物没有任何表示。保持在同一版图停留一段时间后，宠物就会改变状态。生气状态下宠物会远离人物，高兴状态下宠物头上会飘着桃心，还会随机捡到一些道具(恢复药和各属性爆弹)。捡到道具后宠物头上挥飘着与NPC一样的表情图案，这时在宠物旁边按下○键就可以得到物品。



其它

游戏中NPC头顶都会有一个表情图案，其中有红色叹号的表示与此NPC的对话为重要对话，通常都是发展剧情的必须对话。有一个信纸样的标志的表示与此NPC的对话当中会涉及到有关年表的内容，也不要错过。游戏中的货币有两种，打倒魔兽所获得的是“G”，买东西使用的是“P”，所以每次买东西前都要在商人处兑换货币，每个地方货币的汇率是不相同的。另外在某些商店里要注意在柜台前与店主对话才能购物。





这个故事不是发生于“卡卡布”之前的世界，

而是以当时人们坚信“大蛇的背骨”就是世界尽头的时代作为故事的背景，

当时，这个称为迪拉斯威的地方，有着法鲁提亚、那美特、茶诺姆、安比须、伍德鲁、欧鲁德斯、衮恩特、基德奈等八个国家，

虽然每个国家或多或少都存在着自身的隐患和危机，但是人们还是在各自的国土上建立繁荣的都市、每天都辛勤地生活着，

神化、英雄传说、寓言——随着人们的生命足迹，在时代的潮流中如云霞般传承着，

二十年前相传的巡礼于各国、白发魔女的故事，就是众多传承之一……



白发魔女的传承，
她银色的头发略带一丝紫色，
月夜里，她的长发宛如朝阳映照下的芒草，发出光辉。
微带青色的眼眸，更甚泉水清澈。
雪之夜、月之夜、风之夜，
不分昼夜的、犹如黑夜中不息的灯火，
默默地进行着巡礼之旅。
赫然回首，只见她站在街头，看上去不过是个普通女孩。
沉默寡言的她，脸上带着一丝忧郁的表情，
一个又一个城市，她持续着旅行，足迹所至，留下种种预言。
她为世人敲响明日的警钟，该走的路，该留意的事。
当灾难只是微波初泛，当恐惧尚未变成威胁之前......
似乎是她的使命，她继续着巡礼之旅。

女孩能够预知未来，它是与生俱来的魔女。
倘若美好的预言实现了，人们赞美她；倘若坏的预言实现了，人们则归咎于魔女的诅咒。
“白发魔女”，不知从何时开始，人们都这么称呼她。
那已是二十年前的往事——
一个世界上没有教堂、没有神庙、连魔法都鲜为人知的时代，魔女与恐惧、威胁划上等号的年代。
终于，白发魔女消失了踪迹，至今音信全无，她的故事，成为人们口中的传说。

从前，有位人称“白发魔女”的女孩，漫游在“迪拉斯威”的大地上，徒留预言几许……白发魔女消失无踪。

序章　ちいさな巡旅者

拉克比库村(Ragpic)的少年朱利奥正要进行重要的成人仪式——巡礼，而同村的少女克莉丝因为去年得了感冒而错过了巡礼之旅，所以这次要和朱利奥一同旅行。为了晚上庆宴上的野猪火锅，朱利奥需要去西边的草原抓一只大野猪回来。临行前别忘了在克莉丝的父亲处更新年表，另外从北面出村，在拉布先生那里也可以更新年表。之后向村子西边走就可以到达西边草原。路上的小野猪根本不是对手。西边不远处就可以看到采药的克莉丝，同时野猪出现。大野猪也不是很强，如果必杀槽满的话可以轻松干掉它，即使不用必杀也顶多费一个治疗秘药。回到村子后，村长会告知巡礼之旅的大概路线，并且告知明天就要交给两人巡旅者的信物——银之短剑。银之短剑不仅可以表明身份，还可以免去渡船以及住宿等费用，真是十分方便啊。之后朱利奥回到家中与家人度过巡礼前的最后一晚。



巡礼的日子终于到了，这时村里来了吟游诗

人，就在全村人都聚精会神地听吟游诗人优美那的诗句的时候，一个陌生男子跑到吟游诗人身边，而他手里还拿着银色短剑……两个笨贼被识破后一路往北跑去，结果银之短剑被那个叫库兹的盗贼不小心丢下了……回到村子后，村长正式把短剑交给了朱利奥和克莉丝，由此两人的巡礼之旅正式开始了，直到巡礼结束才可以再返回拉克比库村。



从北边出村后，先与拉布先生交谈，拉布先生会把“拉布之杖”交给克莉丝，还会给两人一只小猫当作宠物(在对话中选择“いいえ”可以更换宠物)。继续往西走会遇到迎面走来的シノン一家三口，得知他们曾被“大魔法使阿布先生”救过。看来阿布先生来头还不小(熟悉该系列的玩家应该很清楚)。路途的第一站是位于迪奈(Deane)的“夏立奈(シャリネ)”，要到达迪奈，需要经过水晶湖。由于湖上的桥坏了，二人不得不走湖南边的洞穴，洞穴中的敌人也不是很强，注意回复即可。走出洞穴就到了迪奈，在东南角的图书馆里可以在一个书架上更新年表。之后与西北方的贤者对话即可进入夏立奈观看魔法之镜了。魔法之镜中的影像似乎预示了灾难的降临，而贤者也不清楚其具体所指的是什么，为了解开谜团以及继续进行巡礼之旅，二人即刻向下一个夏立奈前进。经过与魔法镜的共鸣，银色短剑也觉醒了召唤水精灵的能力。



下一站是位于奈伽尔岛(Negar Island)的夏立奈，要去那里首先要在拉古纳(Raguna)搭船，然后还要在阿鲁德(Arude)再次搭船才能到达。接下来先去西边的拉古纳(Raguna)吧，回去时水晶湖上的桥已经修好了，就不用再走一次洞穴了。沿着海岸线一路往西北方前进就可以到达拉古纳了，路上的敌人能躲就躲吧，经验太少，战斗没有意义，不过倒是可以在这里试一试朱利奥刚学会的召唤精灵。

到达拉古纳后从北边出口就可以到达港口，刚巧赶上船进港。朱利奥等待全部乘客下船后突然发现克莉丝不见了……回城市找她吧。与城市东区旅馆的テナー、西南的コルバ老人，以及城市西区西边的シエリル对话后，再与武器店老板对话即可得到暗号。在武器店左侧锁着的门前报出暗号“哭泣虫杰里欧”后克莉丝出现了。(真损……)原来克莉丝救下了一个生病的逃兵，怕被人发现所以就把逃兵藏在了地下室里。逃兵因为病情严重所以连克莉丝的魔法都不起作用，需要药品治疗。在城市东区的西北方的药店买到药后返回地下室。路上突然遇到搜查逃兵的士兵，还好朱利奥从容应付过去了。回到地下室，逃兵用过药后病情便好转了许多。



继续巡礼之旅之前，克莉丝要探望一下她的叔叔哈库(ハック)，武器店对面就是哈库的家，进去后哈库刚好在家。与哈库的交谈中得知哈库正在苦心研究白发魔女的事情，不过交谈被追债的打断了，哈库为了躲债也匆匆逃掉了……这时，鹰爪号出港的钟声响起了，快点上船去吧。

向船长出示银色短剑后证明了巡礼者的身份后，二人得知旅费虽然可以免除，但是还要帮忙在船上做一些事情。克莉丝要到厨房帮忙做食物，而朱利奥则要打扫包括船长室和厨房在内的8个房间。打扫房间时需要与头上有“！”的乘客交谈或是进入门口标有红色叹号的房

间。打扫的同时与乘客闲聊一下，特别是那个叫海斯通（ヘストン）的富人还要给杰里欧一枚金胸针当做小费。住在朱利奥和克莉丝隔壁的库兹和莎拉当然没有让朱利奥进去啦，这个房间就不用打扫了。船长室和厨房也不用打扫，只要和船长和厨师对话就可以了。打扫完其余房间后与船头甲板处的ボスレイ对话即可到船下一层最右边的餐厅吃饭了，与克莉丝或船员对话即可开始晚餐了，不过克莉丝的厨艺可不敢恭维……吃过饭后克莉丝去练习做菜，朱利奥则先回房间休息，在鹰爪号上的第一天就这样过去了。

第二天打扫过甲板后，朱利奥得知船长在找自己，这时先不要去船长室，从左边的门进入船舱后可以在ロジャー处更新年表。到达船长室后船长却不见踪影。与船下二层最右边木桶附近的船员对话后回到船头甲板就可以找到船长了。船长交给朱利奥站在船头察看前方航路的任务，站在船头不动即可。与克莉丝对话后回到船首继续站岗，不久船长就会叫朱利奥到船长室。原来船上发生了盗窃事件，再与船长对话接下找到小偷的任务。之后到厨房与克莉丝汇合，得知船上的鱼也不见了……开始调查吧！首先调查莎拉和库兹的房间，他们藏在房间里仍然不敢出来。接下来是海斯通（ヘストン），与他对话后得知那个本要送给朱利奥的胸针也不见了。之后回到自己的房间，发现房间被人翻动过。之后与右边木桶附近的船员对话。就在船员移开木桶到地下室调查时，一个声音叫住了二人。只见哈库叔叔从木桶中走出来，他为了省下船票已经藏了两天了。这时船员回来了，并且发现地下货舱有鱼的残骸，还有啃过的痕迹，看来鱼是让老鼠给吃了，和盗窃事件无关。船员发现偷渡的哈克叔叔后便把他交给了船长。船长并没有对这件事过多的追究，只是把哈克关进了空房间。之后在调查船长的书架上可看到两份通缉令，一份是男女二人组，另一份是使用催眠药的绅士。库兹和莎拉首先成为被怀疑的对象。于是船长带领众人找到他们，谁知他们以晕船为名拒绝谈话，朱利奥只好去船长室那晕船药了。到达船长室后调查箱子，却发现晕船药已经用光了。回到船长处，船长要求二人再去趟货舱，从右侧的楼梯就可以到达最下层的货舱。到达货舱后调查西北角的箱子就可以拿到晕船药了。谁知走出货舱后二人发现所有的船员都睡着了。到船首甲板调查睡着的船员后，克莉丝会要求推理一下这次事件。



1.犯人的目的，自然是偷取客人的物品了，选第二项。

2.犯人偷了什么，只有コートと时计，选第一项。

3.为什么大家都睡着了，选第三项，喝了放过催眠药的红茶。

4.谁是犯人，就是装成有钱绅士的ヘストン，选第3项。

就在二人得出结论的时候，突然听到船下有声音，下楼梯到一层船舱正好撞见ヘストン。二人赶忙追到船尾甲板上。就在ヘストン马上就要跳海逃跑的时候，库兹用绳套抢走了他装赃物的手提箱。狡猾的ヘストン为了逃命留下了手提箱跳海跑了。于是船上展开了手提箱的争夺战，就在众人争抢手提箱的时候，突然发现船正处于无人驾驶的状态，如果放任不管的话，误驶入海兽伽鲁嘎（ガルガ）的巢穴可不是闹着玩的……这种情况下双方只有先停战了。还好克莉丝及时找来了哈克叔叔。在哈克的领导下，5人忙了一夜终于把船驶入港口。

下了船后就来到了港口城市尼利（Neeri）。经过城市中间的桥时，朱利奥被前面跑过来的人迎面





撞了一下，结果银色短剑掉到了河里。调查河川附近发现河水很深，回到桥中间，朱利奥的自言自语引来一大群帮忙的人，这个城市的民风真好啊，经过大家的努力，银色短剑很快被找到了。

由尼利向东边前进，在潮さいの道的岔路往北走就可以到达阿鲁德(Arude)了。到了拉鲁德后，与北边的渔师トバイ交谈以请求他驾船带两人去奈噶尔岛，结果被拒绝了。二人只好沿着潮さいの道继续往东南方前进了。在もみの木ケ原的山脚下，二人遇到了一个因从山上滑落而扭伤脚的老人ミゲルじいさん，询问后得知他正是渔师トバイ的父亲，赶快回阿鲁德找渔师トバイ过来帮忙吧。回到阿鲁德后ミゲルじいさん劝说儿子送两人到奈噶尔岛去，渔师トバイ也欣然同意了。两人立即赶到城市东边的船着场，结果却被一群海豹挡住了去路……在城市西南方向的旅馆可以找到行商人ボルベ，商人给了二人用鱼制成的海豹的饵アザラシのエサ，用这个就可以引开海豹了。另外在他这里还可以购得女剑士莎菲的第一卷(サフィー 第一卷)。回到船着场，海豹们为了饵食纷纷跳海了，还真是单纯的动物啊。海豹让路后二人终于可以登上渔船了。

在渔船上吃过饭后到西侧的书架上看看书吧，书中描写的是船长托马斯和海贼王拉蒙德在翡翠海的最后决战。看过后和同为“托马斯FANS”的ドバイ交流一下体会吧。之后可以在船甲板上看看风景，首先来到船首甲板，之后往甲板左侧走。就在这时，海兽伽鲁嘎(ガルガ)的身影突然出现在海面上……

<序章　ちいさな巡礼者　完 >

第一章　テグラの宝石

正在众人对伽鲁嘎的出现疑惑时，突然发现一个男人驾着一艘小船向伽鲁嘎的方向驶去，而且瞬间便走远了。虽然伽鲁嘎的出现很令人震惊，但是并没有影响二人的旅程，渔船也顺利地在奈伽尔的テグラ靠岸了。从船靠岸处向东前进就可以到达テグラ，看来这里被伽鲁嘎祸害得不轻。在这里的道具店除了有1级的力指轮和魔力指轮外还可以购得莎菲的第二卷，在北边的村长处还可以更新年表，都不要错过。从村长处了解到白发魔女曾经在此处留下了预言，村子受到伽鲁嘎的袭击刚好验证了预言的准确性。

从北边的出口出村，再往东行就可以到达テグラ的夏立奈了。遇到贤者后，贤者要求二人先在休息室看一下书，从下方出去调查左侧的书架即可。看过书后就可以回到贤者那里了，万幸的是磨法镜并没有被伽鲁嘎破坏。磨法镜中的影像预示了伽鲁嘎造成的巨大破坏，最后还显现了一颗火红的宝石。与磨法镜共鸣后，银色短剑也觉醒了召唤地之精灵的力量。回到テグラ村后与村子东南的ケビンじいさん对话，了解到在渔船上看到的独自驾船追逐伽鲁嘎的男子当做罗提(ローディ)，ケビンじいさん还委托二人帮忙取回泥炭坑中的红色宝石——真红之炎。接下任务后从北边出口出村再向北走就可以到达泥炭坑。炭坑的地下1层的西边就是泥滩了，在泥潭中找到3枚“真红之炎”就可以返回(真红之炎的位置已用红色叹号标出)。没想到就在二人准备离开时突然发生了地震，由于地震引发的塌方还堵住了回去的道路……走到泥潭中间的小岛附近会引发剧情(红色叹号处)，回到塌方的地方会发现矿工们已经开始了营救行动，但是由于人手不足，挖开通





路的进度十分缓慢。在矿工的建议下二人决定用那颗大的真红之炎炸开一条通路。回到泥潭中拿到大的真红之炎，果然顺利地炸开了岩石。可是这次爆炸又引发新的塌方，这下反而连矿工们也一块被困住了……于是大家决定分头寻找新的道路。在西北方向的坑道中二人发现了有沙子从上层坑道落下，回去就叫矿工来调查一下这里吧。最后众人搭人梯把克莉丝送了上去，克莉丝用绳索把众人都救了出来。之后回到テグラ村把真红之炎交还给ケビンじいさん吧，作为谢礼ケビンじいさん又送了二人一颗真红之炎。

回到西边的テグラ船着场，与房间中的エメナ对话，之后大家一起登上了渔船。进入船舱后发现インタ晕船了，刚好二人身上有从鹰爪号上拿到的晕船药。服用后インタ立即就好了，还真是特效药啊。到甲板上与インタ对话后走上船首，之后渔船把二人送到了大陆西岸的悬崖边，往西南边前进就可以到达提达村。在村子的东北方向的海边二人见到了“迷路的旅人”阿鲁夫(アルフ)。看到饿得不行的阿鲁夫，克莉丝把从エメナ得到的干燥麦の袋给了他。告别了阿鲁夫后二人决定继续赶路，但是由于伽鲁嘎的影响，通往纳尔瓦(Nelva)方向的通路被封锁了。回到提达村再次与阿鲁夫交谈，阿鲁夫说他有办法可以通过守卫，阿鲁夫给守卫出示了某样东西后，两个守卫立即让路了……之后阿鲁夫加入了队伍，与二人一起前往纳尔瓦城。一路往东就可以到达纳尔瓦城，路上的岩狼经验不错，还能打出力之指轮1，可以适当练练级。

纳尔瓦城非常大，城下町的道具屋中可以买到莎菲3卷，与西南方向的大屋子里的ウラブ对话可以更新年表。纳尔瓦城也被伽鲁嘎破坏得不成样子了，在城市的最东边还遇到了追逐伽鲁嘎的罗提，结果连说都没说上，罗提就又驾着小船追逐伽鲁嘎去了。与罗提上船附近的ウガナ老人对话得知城市的破坏又和白发魔女的预言吻合了。为了防止伽鲁嘎进一步破坏其它城市，杰里欧一行人决定继续南下阻止伽鲁嘎。走到トパーズ海滩时，众人在海滩上发现了罗提的小船，不远处便遇到了被猴子抢走行李的罗提。在众人的一再邀请下，罗提也同意与大家一起行动，罗提告知众人在戴由埃尔城有一位ジエネ婆婆见过白发魔女，顺路去拜访一下吧。一直向南走就可以到达戴由埃尔城(Tyuyell)。城市西南角就是ジエネ婆婆的家，与アボカ对话后得知ジエネ不在家，先去别的地方转转吧。在城市的东北方向可以到达待合所，与东边的纪行家ジョゼフ交谈可以更新年表，主要是大魔道师欧鲁特卡(オルテガ)的一些事迹。从这里往北可以到达船着场，与这里的サントス对话了解到伽鲁嘎正在沉睡中，看来还有时间做一些迎击的部署。回到城里后ジエネ婆婆也回来了。与婆婆的交谈中大家也得知了白发魔女的名字—盖尔杜(ゲルド、Gerd)，同时了解到白发魔女留下了可以阻止伽鲁嘎的惟一方法：用灯火的道路引导伽鲁嘎。既然有了应对方法就要开始行动了，阿鲁夫进入对面国王的房间让国王帮助准备灯火道路的材料，之后大家回旅店休息。半夜阿鲁夫被一个叫モリスン的老人叫走了，阿鲁夫为了3人的安全并没有交上他们一起上路，只是留下了自己的指轮后就登船离开了。众人起床后发现阿鲁夫不见了，虽然这件事很奇怪，但是时间紧迫，为了赶上伽鲁嘎的速度，众人带上阿鲁夫的指轮后就继续前进了。由城市西边出去就是双龙谷，在这里的关所处，一个要去赌钱的老头鲁雷(ルーレ)加入了队伍。于是一行人继续往南方前进……



<第一章 テグラの宝石　完>

第二章 ボルト大决战

经过一场战斗后大家发现鲁雷实力很强(也是大有来头啊!),跟着鲁雷到了戴斯(Dice)后,鲁雷一个人就冲进了赌场。先在城里转一转吧,城里有查贝鲁和康德的魔法行会,克莉丝应该可以学会一些魔法。武器店里也有不少好装备买,不必吝惜金钱,挑好的买吧。需要注意的是在城市的西北方向的一个角落里有一个叫カミル的人,与他对话后会得到莎菲的第四卷,这可是非卖品啊,不要错过!在城市的最北边就是赌场了,鲁雷正在二楼玩得高兴。与鲁雷聊天后得知看来他手气一向极佳,但是赢得的钱每次都会捐给城市,所以回家时都是身无分文。

在城市的东北边是大统领的豪宅,在房子后面会遇到两个小孩。小孩见到有人来了转身就跑,追过去后得知他们被当成小偷被追捕。话音刚落就有一个巡逻的士兵冲了过来,还要逮捕小孩。不过在克莉丝的强烈谴责下士兵居然哭了出来……回到赌场2楼找一下鲁雷,看到鲁雷玩得热火朝天,杰里欧也想试一下,与最上面的マイアー对话就可以开始玩了。谁知道刚玩到第二局时轮盘的小球落到了"0"处,マイアー要求众人支付1000倍的赌资,见众人没有那么多钱便抢了银色短剑。关键时刻鲁雷先生出手相救,大家则跑回旅店等待鲁雷。与旅店中的クラタン交谈后鲁雷先生也过来了,原来那个轮盘被做了手脚,鲁雷取回了钱和银色短剑,还给了同样被骗的クラタン300元,クラタン临行前也告知了众人关于白发魔女的情报:住在沼泽中的一位老婆婆曾经见过白发魔女。

作为报答众人帮助鲁雷先生运送货物到南边一个叫做达斯(Darth)的贫穷的村子,顺便还可以打听白发魔女的消息。跟着鲁雷先生到达大统领宅邸的3层,见到了大统领バロン。原来鲁雷所说的货物是帮助达斯村脱贫的豆种。在仓库里拿上3袋豆种就可以向南边的达斯村进发了。经过毒沼地带就是达斯村了,将豆子交给村长后得知吟游诗人就要拜访这个村子了,吟游诗人一年一次的表演是惟一能让这个死气沉沉的村子表现出一丝活力的事情了。杰里欧一行人则自告奋勇去迎接吟游诗人,刚出村子就看到一个人在沼泽里四处寻找着什么。上前询问得知他就是吟游诗人托罗巴(トロバ)。由于魔兽的袭击他把琴掉到了沼泽中。在周围转一圈后会发现琴就掉在离他不远的沼泽里(只要跑远一点然后再回来就会在托罗巴左边的沼泽里出现红色叹号)。虽然被水浸湿了,但是琴并没有坏,晾干琴后的托罗巴与众人一起回到了村子。村里人听说他来了纷纷出来迎接他,看来他在这里真的很受欢迎啊。谁知演奏刚刚开始托罗巴的琴弦就断了,好不容易兴奋起来的村人变得更加死气沉沉了……托罗巴没有带备用的琴弦,但是去年曾把琴弦丢在了クロワ婆婆家里。从村子北边回到沼泽地带再往东边走就可以到达クロワ婆婆家,与クロワ婆婆和他的孙子多次对话后就可以拿到琴弦了。拿到了琴弦的托罗巴在罗提的劝说下终于重新振作起来,表演终于又要开始了。在托罗巴的琴声中全村人也打起了精神,村子以后一定会渐渐繁荣起来的。现在先不要着急回戴斯城,到クロワ婆婆家与婆婆对话可以更新年表,了解到白发魔女也曾经到过此地,并留下预言:被渐渐扩张的毒沼所影响的不仅仅是大自然,还有人们的心……

回到戴斯城后,一进城就看到大统领バロン亲自迎了出来。送众人离去后,两位老人也纷纷回去了,从两位老人互相告别的话语中可以看出,原来鲁雷先生就是传说中航行七海的托马斯船长,而大



统领バロン就是他当年的死对头海贼王拉蒙！

走之前可以回一趟戴斯城去查贝鲁魔法行会让克莉丝学习一下魔法，顺便到旅店休息一下。都准备好了后就继续往南行进吧，途经岔路口时依然走向南的道路，路上的敌人经验值非常多哦。继续往南走就是壮丽的三都桥了，需注意的是在这里听过导游讲解后如果不和任何人对话直接通过三都桥， 可以在出口处获得“三都桥万人通过纪念品”，但是用途不明。不与经过三都桥后在西边的休息场所的最北边房间的行商人除可以买到女剑士莎菲的第5卷。由于存在伽鲁嘎的威胁，东边通往波特(Bolt)的出口被封锁了。守卫也十分不通情理，死活不让3人过去。往北边稍微走一点，克莉丝会登上了望台观察伽鲁嘎的动静。现在伽鲁嘎还没行动，时间似乎还来得及。之后在东南角的小房间的与パッシン对话商量办法，最后大家决定激怒守卫，从而引开他，之后强行突破。绕过门卫的方法很简单，只要先往北边的了望台处跑，之后从了望台底座的左边绕着了望台转过来就可以从大门出去了。由于马上要进行BOSS战，所以最好在这里打一打敌人，把3人的POWER槽先加满。一路向东就可以到达为了对付伽鲁嘎而建立的堡垒了。在门卫处，本以为出示阿鲁夫的指轮就可以通行的众人却被当成了小偷，还好见到了阿鲁夫才解除了误会，原来阿鲁夫就是安比须(Ambisch)的阿鲁夫列特国王(アルフレッド)……

交谈完毕后在营地里转转吧，武器店里有不错的武器卖，还可以在查贝鲁魔法行会学习魔法，为了解下来的BOSS战还是要做一些准备的。在东侧营地里与マギサ对话，得知她是来帮忙对付伽鲁嘎的康德魔法师。众人来到海滩的东边时由于正处于封锁状态所以无法通过。之后回到营地中间的大房间与阿鲁夫列特王对话，现在再沿着海岸线向东就可以到达山谷区域了，在东边有火灯台的山谷中与士兵对话后就可以回营地了，与营地中央的マギサ对话后，阿鲁夫列特宣布行动正式开始。就在这时，伽鲁嘎也开始活动，在山谷的西侧与山崖上的阿鲁夫列特王对话后，杰里欧自愿担当了诱饵的角色，在杰里欧的“引诱”下，伽鲁嘎被顺利地引到了山谷中。マギサ也发动了魔法升起了岩壁断了伽鲁嘎的退路，不过自己由于魔法使用过度而晕倒了。失去意识的伽鲁嘎附近似乎有什么力量阻止人们的接近，这时罗提拿出了一颗巨大的真红之炎抛向伽鲁嘎的口中。爆炸过后从伽鲁嘎的最中跳出了一只魔兽，看来这就是控制伽鲁嘎的东西了。BOSS战中是无法逃跑的，所以最好先存档。因为只要打倒バゼラ－就可以结束战斗，所以用必杀技集中攻击バゼラ－是最好的方法，基本3～4个必杀技就可以干掉它了，它的攻击力很高，克莉丝要注意随时给大家补血。打倒寄生兽后伽鲁嘎也恢复了正常，人们也放它回到了大海。就这样，伽鲁嘎的危机总算解决了……

<第二章 ボルト大决　完>

第三章　三都桥の幻影

解决了伽鲁嘎的危机后，杰里欧与克莉丝就要前往巡礼之旅的下一站了——伊古尼斯(lygunis)的夏立奈。从兵营东南方向的路口往南方走就是“大蛇的背骨”。沿着大蛇的背骨继续往南就可以到达有“大蛇之舌”之称的伊古尼斯的夏立奈了。调查夏立奈西边的书架可以更新年表，并可以了解一些“大蛇之舌”名字的由来。在这里的行商人处还可以买到莎菲的第6卷。之后就可以去观看魔法镜了。与魔法镜共鸣之后银色短剑获得了召唤火精灵的能力。魔法镜中的影像弄得两人一头雾水，殒落的星和陌生的人影似乎都和现在发生的事没有关系，为了揭开魔法镜中预示





的谜团，两个人又踏上了旅程。

从夏立奈南方的出口出去继续沿着大蛇的背骨往西行，二人终于来到了安比须的首都安得拉。先在城中走一走吧，购物和学习魔法后与酒店老板交谈得知二人已经成了这里家喻户晓的传奇人物。之后从北边大门进入王宫，就可以去拜访阿鲁夫列特王了。在宫殿二层的谒见室二人见到了阿鲁夫列特王，从他那里得知罗提的伤势已经大有好转，但是因为使用魔法过度而晕倒的マギサ至今仍然不省人事，而且康德魔法对她疗效不大，于是阿鲁夫列特王拜托身为查贝鲁法师的克莉丝帮助治疗。经过一番努力后，克莉丝终于用查贝鲁魔法唤醒了マギサ。

谒见完毕后二人先在宫殿里参观一下，在二层西边的图书馆与管理员对话后就可以看书了，在中间的书架可以了解到妖术使的一些情况同时更新年表。在二层西边凉台处可以见到ジョリナ王妃，交谈后得知阿鲁夫列特王要为两人庆功而举办一次厨艺大赛。在这里还会遇到一个一句话都不说的侍女，之后于东边国王寝室外的士兵交谈后就可以下楼探望罗迪了。与罗提交谈后，罗提表示不再继续追杀伽鲁嘎了，他的下一个目标是努力练习剑术而成为一个宫廷剑士。在罗提房间对面会遇到一个不敢正视二人的守卫。两个人觉得奇怪便追问他，可是也仍然不开口。与一楼的厨师对话后就可以回房间休息了。二人的房间就是那个不说话的侍女待的地方。这次侍女不仅没说话还转身跑掉了。两人没有过问，再加上十分疲劳，便先休息了。结果杰里欧和克莉丝却因为房间过于豪华而根本无法入睡。拜托阿鲁夫列特王后，国王帮忙在酒场为二人准备了房间。走出宫殿与宿酒场的老板对话后就可以在宿酒场右边的地方休息了。

第二天克莉丝逼迫罗提喝下恶心的特效药后，作为交换条件罗提让克莉丝参加厨艺大赛。因为宫殿中的厨房配料不是很多，所以克莉丝拜托杰里欧到城区中帮忙找一些材料。先与宫殿二层的王妃对话，再与谒见室对面的侍女对话可以得到カレースパイス，与マギサ对话可以得到ココナッミルク(需要先拿完其它材料)。之后在这里的图书馆与管理员对话查阅一下料理的书籍。其余材料一般都是与城区的市民对话得到，尽量和所有市民对话吧。另外在道具店里必须在柜台前与店主对话才能获得材料，直接与店主对话是不行的。材料一共有20个，全部凑齐后与克莉丝对话会直接选择做哪一种料理，想要得到优胜的话就选择倒数第二个“シーフードカリー”。料理的味道把那个不敢正视二人的士兵吸引了过来(已经可以猜到他是库兹了吧)，品尝过后精通料理的库兹实在忍受不了克莉丝的手艺，便偷偷帮克莉丝把料理改进了一番。之后厨艺大赛就开始了，克莉丝凭借着经库兹改进后的“シーフードカリー”得到了优胜。可是就在阿鲁夫列特王准备颁奖时却发现奖状等物忘了拿来。结果杰里欧去拿奖状时，撞见了躲在帘子后的库兹和莎拉……两个笨贼丢下赃物后转眼就不见了。大家把所有的出口都封锁了，两个贼肯定跑不了了。在有通往二楼的楼梯的房间左侧的红色桌子下可以找到库兹。与厨房中的阿鲁夫列特王对话后再与睡着的罗提对话，之后调查罗提下方的床就可以找到莎拉了。虽然最后还是让他们跑了，但是城里并没有丢东西，所以阿鲁夫列特王也没有过多追究，阿鲁夫列特王向克莉丝发完厨艺大赛奖状及奖品(优胜的奖品为价值千元的守りの指轮2一个)。

与マギサ和罗提告别后，在老康德法师モリスン的陪同下二人又要继续他们的巡礼之旅了。首先从城市的西边出口出去，沿着アンデラ街道一直西行就可以回到三都桥了。モリスン的康德魔法很强，有很多强力攻击性魔法，可以在路上的战斗中合理利用。一行人走到三都桥的关卡时遇到了从拉克比库村探望阿布爷爷回来的シノン一家，这时モリスン也注意到了克莉丝拿着的拉布之杖，并证实拉布爷爷原名叫作米歇尔，拉布取自他的姓氏。而米歇尔即后来的大魔道士欧鲁

特卡。（真能改名字啊！）这次经过三都桥时平时，熙熙攘攘的观光客都不见了踪影，而且桥上还出现了一个陌生身影……经过三都桥后在梦见の街道的岔路向西行就可以到达风谷の关所。在关所西北方的办公室与工作人员交谈后回到休息室等待办理伍德尔(Udor)国的入境手续。在休息室一行人居然遇到了库兹，不过莎拉似乎不在他旁边。工作人员过来通知可以入境后就可以从西侧走出关所了。在这里被拦下的库兹也顾不上颜面了，为了通过管所只能称作是杰里欧与克莉丝的同伴，就这样一行人进入了伍德尔王国……



<第三章 三都桥的幻影 完>

第四章 圣兽の住む森

穿过静寂之森就可以到达伍德尔的王都希夫(Shifool)了，首先还是学习魔法和购物吧，在这里的道具店可以买到莎菲第7卷。由于进入西边的夏立奈需要有贤者带领，所以需要先进王城找到贤者。与城门处的士兵和ストック王对话后终于在王城外的西侧墙脚下找到了贤者，于是贤者便带着二人前往夏立奈观看魔法镜了。而モリスン和库兹则先回旅店等待二人。谁知当两人到达魔法镜时，却发现贤者是幻术使カジム假扮的，原来他就是三都桥上出现的老人。幻术使招出了两个魔兽来袭击二人，只要让克莉丝给杰里欧使用增加防御力的魔法之后在后方为杰里欧补充HP即可轻松收拾掉两只魔兽，由于接下来还要再打一仗，所以必杀技先不要用。幻术使见魔兽败下阵来便亲自出手了，在他强大的魔法下，二人根本不是对手。幸亏夏立奈限制了邪恶的力量，杰里欧和克莉丝才没有大碍。

按幻术使的话，真正的贤者并没有被杀掉，只是被关了起来，先去找镇上的贤者吧。在王城的东侧房间的柜子里终于找到了被关了多日的贤者。在贤者的带领下众人再次来到了魔法镜前，谁知幻术使又出现了，不过这次我方人员齐全，干掉两只魔兽后就可以对幻术使的本体造成伤害，用必杀技集中攻击即可。需要注意的是幻术使的回避率较高，必杀技有可能会miss，不过只要有两个必杀技打中他基本就可以解决战斗了，两个法师系角色只要注意用辅助魔法为我方人员加能力即可(还是先加防御力)。战败的幻术使临死前对克莉丝和库兹释放了“最后的幻术”，但是二人并没有感到不适。解决了幻术使后众人一起观看魔法镜，这次魔法镜显现出了森林中的蝴蝶和水边的圣兽，最后还看到了白发魔女的身影……银色短剑也觉醒了召唤风之精灵的能力。



最后一个夏立奈在欧多斯(Oldos)，谁知刚走了一半的路程克莉丝和库兹身上的咒文开始起效了。到达大圣堂欧多斯后，克莉丝和库兹已经坚持不了了，将他们两个安顿下来后杰里欧便去请医生。フィーロ医生的医院就是城市西边的狭长建筑，首先从西边的出口到达城市西区。在西边的一座有绿发小孩躺在病床上的房间里，与护士エピース对话后得知医生到风车附近散步了。从这里往东走就可以在两个风车中间找到フィーロ医生了。谁知フィーロ医生也对这个咒纹没有办法，不过他知道有一本书中记录了解除咒纹的方法。杰里欧在城市西区的西北方的一个房间中找到パレン借到了这本书。读过书后，杰里欧得知要想医好两人需要一种特殊的药剂，而现在能配出这种药的只有邻国的药剂师リズ了。于是杰里欧只身一人前往邻国去请リズ过来。

在アンゴラの道的岔路往南走就可以到达トリフの关所，在关所处选择西边的道路前进。由于队伍中只剩下杰里欧一人，所



以尽量躲着敌人走吧，如果不小心遇敌了就尽快逃跑吧。过了关卡还没走几步突然遇到了莎拉，告诉她库兹出事了以后，莎拉决定和杰里欧一起去请リズ回来。虽然莎拉加入了，但是由于两人都不会回复魔法还是不要恋战的好，从这里向南走再往西走就可以到达リズ的家了。与リズ交谈后得知她虽然会配制这种药，但是配药所需要的圣兽的角却十分不好找。为了找到圣兽，リズ让自己的女儿菲丽（フィリー）帮助二人寻找圣兽栖息的谜之森。

从リズ的家直接向北走很快就可以到达海则城。有了菲丽魔法的协助就不用惧怕路上的敌人了，不过这里的敌人经验值并不是很高，所以还是快点赶路吧。到达海泽城后先把药交给住在城下町东北部的メリア婆婆，之后就可以从城东边出去了。路上一行人突然遇到了山贼，不过全被莎拉轻松收拾掉了。（真是一点技术含量都没有……）从这里一路向东返回トリフの关所，在从这里往西边到希夫村。在希夫村可以与西边的贤者对话那里更新年表。从村子的东边出去，再从寂静之森往北走就可以到达一个叫做德那利库德的小村庄，在村子东北方的了望台与パッド交谈后他会帮忙向村长说明情况。之后再与村长对话就可以进入谜之森了。在森林中先从东北边的出口切换场景，然后一路跟着蝴蝶走到东北边的有红色叹号标记的石碑处，调查石碑后原路返回第一场景，在这里还会发现一个石碑，不要调查它，如果不小心调查过了就只好回到第一个石碑那里再调查一次了，从第一场景的西边出去后再往西走就可以看到蝴蝶了，再往前走几步就会遇到圣兽。成功取得圣兽的角后众人赶回了大圣堂欧多斯，服下菲丽调配出的药后，库兹和克莉丝都恢复了正常。之后杰里欧和克莉丝终于可以去观看最后一个魔法镜了。在南边的有神官看守的桥处回答神官的问题后进入大圣堂，回答问题时依次选择“水、地、火、风、不是（いいえ）”。进入大圣堂后，在一层最北边听过神官长的教诲后就可以上楼观看魔法镜了。与魔法镜共鸣后，银色短剑觉醒了召唤雷精灵的能力。魔法镜中的影像告知了众人足以让世界毁灭的来自异界的“ラウアールの波”正在被吸引到这个世界来，而实施仪式的地点应该就是法尔提亚（Pholthia）的国都鲁德（Roudo）。与モリスン告别后，为了调查ラウアールの波的事情，杰里欧与克莉丝又踏上了旅程……

<第四章　圣兽の住む森　　完>

第五章　わかれた湖

离开大圣堂后一直往南方走，在トリフ关所则选择右侧的道路前进。路上的一种像海螺一样的敌人防御力较高，用魔法攻击会更有效些。在ルイズ关所与入境管理者对话就可以从西边的出口入境了。沿着南ヒーツ街道向西走就可以进入豪鲁库（Horuhu）城了。城中的武器店有不错的武器，但是价格也比较昂贵。道具店也有莎菲第八卷出售。与城市东北边房屋里的マジオ长老对话可以更新年表。顺便一提，在这里的酒馆里的左边有一处音乐台，如果站在上面就可以听到原版《白发魔女》标题画面的BGM……

进入城市后从西边的守卫处得知目前豪鲁库正处在封城状态，谁都不能出城。于是众人想进入北方的官邸获得出城的许可，但是门前的两个守卫都不让众人进入官邸。本以为向守卫出示阿鲁夫列特赠给二人的指轮就可以凭安比须使者的身份进入官邸，谁知众人又受到了怀疑……不过守卫问两人的问题刚好是两位熟人的名字，杰里欧和克莉丝当然能对答如流，不过还是菲丽的面子最大……得知菲丽的身份后守卫立即安排众人与キャラック王见面了。与キャラック王交谈后得知封城的原因是一个叫ベラート的旅人告诉他，住在北边的キャラック王的兄长正在暗地里招兵买马。所以キャラック王也准备在湖边兴建堡垒准备与之对抗，但



是这样一来，反而是向兄长宣战了，于是キャラック王决定终止堡垒的修建，但是ベラート却把王妃软禁在了城堡里逼迫キャラック王宣战，所以キャラック王现在非常苦恼。杰里欧决定帮助キャラック王去询问一下エネトン王看他是否有战争的意图，并告诉他キャラック王的宣战是一场误会。キャラック王写了一份不愿开战的证明，并且安排众人从西边秘密出城。

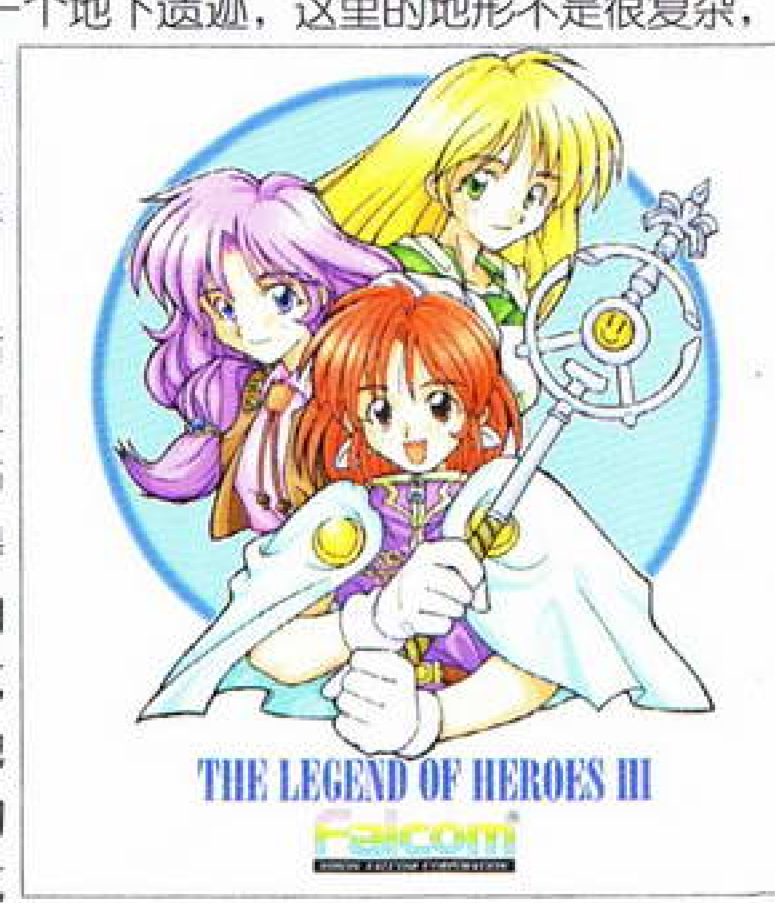
从ヘッズ街道向北走穿过リズ的家后很快就可以到达海泽城，直接到王宫的二层与エネトン王见面吧。在ピリア王妃的劝说下，エネトン王终于同意由杰里欧和克莉丝潜入堡垒解救王妃。在リズ的家送走菲利后，杰里欧和克莉丝即刻赶往ホルク的堡垒。从リズ家往东边走，再转向南方就可以到达堡垒了。但是通往堡垒的道路仍旧被士兵封锁了。与两个士兵交谈后(反复交谈至红色叹号没了为止，之后再向入口走)，见没法获得通过的许可，于是两人便假装发现山贼以引开守卫。之后一路往南走就可以进入堡垒了。

首先到堡垒西南角的武器库烧毁武器，之后到北面的出口与两个士兵对话。趁所有士兵都去救火的时候就可以潜入关押王妃的房间了，但是房门被锁住了，还要找到钥匙才行。钥匙就在西北角的房间的柜子里，但是正当两人带着王妃要离开时，被前来检查的ベラート抓个正着。就在这时库兹和莎拉带着山贼到堡垒来行窃，杰里欧和克莉丝本想趁乱带着王妃逃走，谁知王妃又被ベラート抢走作为人质……调查过西北角的房间和武器库后，再往南边的出口走，之后就会发现王妃被ベラート带到了堡垒中间的高台上，还好库兹用他神准的投石技巧击落了ベラート才化险为夷，不过最后还是让ベラート逃走了。解决了两个国家的问题后，杰里欧还要继续他们的旅行。在ヘッズ街道街道与菲丽告别后刚走了几步就有一个僧兵追了过来，他还带来了神官长的口信，要两个人去找一个被幽禁了的宫廷剑士，也就是罗提最崇拜的デュルゼル。因为デュルゼル曾经与白发魔女交流过，似乎知道很多内情……经过了望砂的关所后，二人就进入了沙漠之国吉德纳(Ghidona)。

<第五章　わかたれた湖　完>

第六章 动き出す预言

经过了遍布黄沙的渴きの沙漠后，杰里欧和克莉丝到达了“和平的”小镇巴拉卡(Baraka)。谁知还没来得及休息一下，二人就被突然发生的爆炸震晕了……醒来以后两人发现被关在了斗技场里，克莉丝还被当成劫富济贫的“沙漠黑豹”被带走了。好在杰里欧与同样被关起来的武斗家巴达特(バダット)在斗技场的决斗中被一名叫娜泽(ナジェ)的女人所救。为了尽快救回克莉丝，二人经过伪装后就来到镇上打听克莉丝的行踪。与旁边道具店的老板(须到柜台后与其直接对话)、东北方向房间内的ロガル、斗技场东边的タルサ以及斗技场北边的城门守卫对话后，再返回娜泽的家与她商量办法。最后众人得出结论，克莉丝一定是被关在北边的基德奈尔(Ghidonel)。在娜泽的帮助下，二人也成功离开了巴拉卡镇。路上会经过一个地下遗迹，这里的地形不是很复杂，而且有很多宝箱，尽量收集齐了吧。需要注意的是在拿“阳炎之铠”的宝箱的左边的方形石台处往下走就能顺利走出遗迹了。出了遗迹继续往北走就到达自由贸易镇基德奈尔了。



城中的道具屋中有莎菲的第九卷出售，另外武器店中也有很多高价品卖，可以按需选购。在东北边的守卫处得知要想进入宅邸必须要有用来进贡的珍稀物品。与旅店的老板对话后就可以休息了，在旅店中经过询问得知现在最珍贵的东西就要算是无花果(イチジク)了。询问过南边、西南和东南的三处商店后二人得知现在无花果根本没有货。就在二人一筹莫展的时候，娜泽及时地送来了无花果。有了无花果后，二人就可以进入北边的豪宅了。在这里二人发现ウルギット囤积了大量的无花

果准备以高价卖出。为了交换克莉丝，杰里欧交出珍贵的“真红之炎”作为礼物，但是却被カンダタ识破了身份，二人还被关了起来。调查过房间的门后，杰里欧发现这里的门是铁的，用普通方法根本无法破坏！窗子虽然是木头的，但还是需要爆弹才能很快打开。就在这时，沙漠黑豹及时赶到用爆弹将二人救出。随后二人便得知原来沙漠黑豹就是娜泽，而她的真名叫作斯戴拉(ステラ)。成功救出了克莉丝后，在门外却被ウルギット和カンダタ堵住，而且还从他们那里得知了他们与法尔提亚的占星术士雷巴斯签订了契约。打败了两人后，他们也清醒了过来，原来他们是被雷巴斯催眠了。那个叫雷巴斯的占星术士看来要对其它国家发动侵略战争，似乎幕后的黑手就是他了。

出城后正前方有一个商人，可以在他那里用9本莎菲换取两把非卖的宝剑之一，他会问杰里欧喜欢小说中的那个角色，选择莎菲(サフィー)的话可得到名剑西菲克(攻+100)，选择布拉德(ブラッド)的话可得到王者之刃(攻+100 魔防+10)。走到关所的半路上众人遭遇了ベラート，用杰里欧的大范围必杀技可以轻松赢得战斗。再往北走在这里的关所先往北走，然后在东边的休息处等待吊桥放下。进入右下角的房间，然后与监狱的两个犯人对话，之后走到西边后因为偷听会议内容，一行人也被关进监狱。还好哈克叔叔也被关在这里，从他挖的隧道一行人成功脱出。就在众人准备离开关所时，预言中的面无表情的士兵出现了。在窗子处调查后，众人发现那些士兵根本没有活人的气色，不过现在顾不了这么多了，众人马不停蹄地赶往法尔提亚……

<第六章 动き出す预言 完>

第七章 巡礼者的轨迹

在阿罗扎村(Aroza)的宿屋中选择休息后，杰里欧梦见自己回到了拉克比库村，但是村中一个人都没有……调查村中的五个空屋后，在村子东边发现晕倒的ログ……第二天起床后在西北角的房间可以遇到ジョアンナ，交谈后得知她就是宫廷剑士デュルゼル的孙女。听到众人要找デュルゼル他便自告奋勇的给众人带路。从南边出村，沿着默女的海岸向东行就可以到达多鲁费斯城(Dorufes)。监禁デュルゼル的塔就在城市南边。但是守卫南边出口的人不让众人出去。与东南角民宅的两人对话，再与城市中间的小女孩对话，小女孩会要求士兵陪他玩。借此机会一行人顺利通过了。

进入塔后，在第3层会有两个在一起的向上的楼梯，这时要先走左边的楼梯，与这里的哈克对话后返回上一层，之后跟着哈克走右侧的楼梯。追到哈克后再次与他对话，哈克就会打开门，之后就可以见到デュルゼル了。向デュルゼル表明了目的后，デュルゼル会打开一个密道，并要带大家去见白发魔女……从密道出塔后，一直往北到忘れじの街道，之后跟随デュルゼル回到一个墓碑，这就是白发魔女的墓了……调查墓前的剑，在墓前デュルゼル告诉了众人白发魔女的事情，还有从异界来的伊萨贝尔王妃和雷巴斯的事。原来召唤ラウアールの波来这个世界的就是伊萨贝尔王妃和雷巴斯。为了阻止ラウアールの波到达这个世界必须用与五个夏立奈共鸣后的银色短剑破坏天球仪的结界，天球仪被破坏后，ラウアールの波与这个世界之间的媒介就没有了……而人们的负面情绪就是ラウアールの波的饵，所以挑起战争和大肆破坏以增加人们的负面情绪就可以让ラウアールの波早日来到这个世界……

原来克莉丝手中的拉布之杖就是大魔道士拉布先生用以封印的白发魔女盖尔杜的法杖，经过与银色短剑的共鸣后，法杖恢复了力量，杰里欧也获得了デュルゼル当年的佩剑エスペランスー。之后众人便为了阻止ラウアールの波的到来而分头行动，事情到了该了解的时候了……

<第七章 巡礼者的轨迹 完>

第八章 やさしき魔女

进城后与宿屋老板交谈，デユルゼル会让老板帮忙联系ブリット。之后到二楼北边的房间等待，不一会老板就带来了消息——见面的地点定在城入口东侧的モスコス家的二层。从北边入口进城后，在东侧的モスコス家的二层东南角的房间就可以与ブリット会面了。与ブリット交谈后，他同意协助众人混入城中。在城下町做好准备后与北边城门边的守卫对话就可以进入王城了。由于城中的士兵都被夺去了心智，所以根本不会留意杰里欧一行人，在他们眼皮底下可以光明正大地进城。在一层北边的王座处，ルトルフ王和雷巴斯同时出现了，但是ルトルフ王也被夺去了心智，为了阻止雷巴斯，跟着他前进吧。在一处紧闭的铁门处，正遇到库兹一行人前来趁火打劫。得到铜钥匙后，原路返回到王座处，进入王座西北边的通路可以到达地下宝库，在这里有很多宝箱，不要错过，两把开门的钥匙也在宝箱里。继续前进就可以到达地下水路，在这里遇到了再次复活的幻术使カジム，罗提随后赶到与幻术使缠斗。

接下来就是最后的迷宫的，这个迷宫地形较复杂。这里给出一条路线(从遇到罗提后开始)：右下的楼梯→进入前方的门→遇到士兵→进入前方的门→右下的楼梯→遇到阿鲁夫列特→遇到盗贼团→进入前方的门→走左右的楼梯皆可→走惟一的向上的楼梯上楼→左上的楼梯→遇到モリシン→进门→走右上方两个挨着的楼梯的右边那个→下方的楼梯→下方的楼梯→由铁门进入伊莎贝尔之塔，伊莎贝尔之塔的地形就比较简单了。塔上的宝箱不要错过，到达最高层后(已没有向上的楼梯)，从下方缺口进入屋顶，从左下方进入就可到达天仪室的门口了，因为之后对雷巴斯的战斗有些难度而且不能逃跑，所以遇到库兹等人后最好储存一下进度。在菲丽那里可以补充体力，在左边的リズ处还可以购得药品，为防万一，还是买一些复活且体力魔法全恢复的エリクサー吧。

进入天仪室见到了雷巴斯和丑陋的天球仪。原来雷巴斯把ラウアールの波召唤到这里来是为了拯救他们的世界——异界而不惜破坏杰里欧他们的世界。对雷巴斯的战斗需要注意的是雷巴斯周围的4个ヴァンドン会不停地放强力魔法，所以一上来我方也要使用大范围魔法打断它们的吟唱，成功抑制住它们后，剩下的雷巴斯很轻松就能干掉了，如果杰里欧使用大范围必杀技的话这场战斗就会更加轻松。干掉雷巴斯后召唤的仪式却没有停止，原来是伊莎贝尔王妃还在进行仪式。回到屋顶上就可以与伊莎贝尔王妃展开最后一战了，要想对总boss造成伤害，必须先把4个デスビット全部消灭，最好的办法是让上デユルゼル上去牵制敌人，其余3人待机后用大范围魔法攻击即可。如果杰里欧的必杀技刚才没有用掉的话，在这里会很轻松。消灭了4个デスビット后让斯戴拉给杰里欧和デユルゼル使用攻击上升魔法，克莉丝伺机给他们恢复体力，两人一顿猛砍之后伊莎贝尔王妃很轻松就被消灭了。虽然消灭了王妃，但是ラウアールの波已经进入了这个世界，似乎一切已经无法挽回了……就在这时，存在于法杖内的白发魔女盖尔杜的灵魂出现了，她使自己的灵魂和ラウアールの波同化……最终，ラウアールの波和盖尔杜的灵魂都一同消失了，两个世界同时获得了拯救……接下来就欣赏通关动画吧……

被唤作魔女的少女走遍了迪拉斯威的这个地方，
听说魔女的名字叫做盖尔杜。

<The End>

PS. 穿关后会要求存一个穿关档案，目前还不知道有什么作用，可能是与三部曲的另外两作交换档案，比如累加年表。(编者语：目前已经得知会与4月28日发售的PSP版《英雄传说 朱红之泪》联动，并追加一些剧情。)



文 ChinaGba 还是菜鸟 编 铭风

《永恒传说》是"《传说》系列"在PS主机上的最后一部作品。其优秀的画面、动听的音乐和精彩的剧情都为FANS所津津乐道。这次的PSP版移植度十分高，画面音效都堪称一流。本作不但能满足众多"传说FANS"，对众多PSP玩家来说也是一款不可多得的佳作。这里我们就为大家献上PSP版的攻略，让各位没有玩过本作的玩家能好好体验《传说》的魅力。

永恒传说 PSP
テイルズ オブ エターニア
◆Namco◆RPG◆2005年3月3日◆日版
◆1人◆384K◆5040元
◆无对应周边

战斗画面操作

左右键	左右移动，连按可冲刺。
○键	普通攻击
×键	特技攻击
□键	防御
L+○/L+×键	自定义技能
R+方向键	转换锁定的敌人
START键	暂停
SELECT键	战斗模式切换
摇杆	控制队伍和调整队形

关于两个版本的差异

游戏读盘速度快的优点被继承了，切换到战斗画面的速度十分快。相对PS版，除了通关后只继承怪物图鉴和道具图鉴而不继承称号外，其他就没有什么两样了。而以前在PS版中那4个得到"POCKET STATION小游戏"的情节就直接变为得到道具了。

流程攻略详解

伊梵利亚篇(インフェリア)

拉修安(最果の村ラシュアン)

◆从了望塔下来之后右行，路上可以得到一些宝箱，一直向右会遇到一个神秘女孩。

◆回到拉修安村。来到村长家后发生剧情后进入强制BOSS战。

◆村长家2楼能得到一本道具图鉴。



雷古鲁斯道场(レグルス道场)→栈桥

◆西南前进可以来到雷古鲁斯道场。离开雷古鲁斯道场向东走来到栈桥。到以后发现这里的桥断掉了。和这里的人了解情况。

◆回雷古鲁斯道场发生强制战斗。

◆与一间房子里的人对话选第2项可以得到手动战斗的书。

◆狂搜一番后再找弗兰克，ファラ可以习得特技"治愈功"。

◆在道场最右方房间和一人对话后回到断桥处。此处进行划木筏的迷你游戏。



学问之町敏兹(学问の町ミンズ)

◆进入这里的敏兹大学，四处打听后得知キール的现在在敏兹西南方的"岩山观测所"。

◆这里一共有两个迷你游戏，一个是操场上的躲避球游戏。一个是在大学中的问答(目

前只能进行初级问答，以后随剧情可以增加)。



岩山观测所(岩山の观测所)

◆观测所的山路上有不少源源不断涌出怪物的洞口，如果怕麻烦最好推石头把洞口堵上。

◆通过山路到达キール居住的观测所。剧情过后キール加入队伍。

望乡之洞窟

◆洞窟位于大学的东部

◆迷宫中要利用潮水的涨落获得宝箱并打开通路。控制涨落的要点就是不断切换画面。

◆到达休息点时会有一场强制战斗，只有利德和キール参加战斗。

木阴之村莫鲁鲁(木阴の村モルル)

◆从洞窟出来后东行来到莫鲁鲁村。

◆树顶房间处可以找到马塞特博士，剧情后梅露蒂暂时离队。

◆跟着梅露蒂来到村子下方的迷宫。一路跟随梅露蒂就可以见到这里的BOSS。

◆解决掉怪物后回到博士家，得知水精灵的住所。获得"伊梵利亚地图"，同时ファラ习得特技"解毒功"。再回博士家对话可得到怪物图鉴。



水晶灵大河(水晶灵の大河)

◆向东北方前进来到水晶灵大河。

◆迷宫路线并不复杂，注意这里的一些浅滩是可以通过的

◆迷宫最深处可以找到水晶灵温蒂妮(ウンディーネ)，BOSS战。

◆回到莫鲁鲁找马塞特可以得到怪物图鉴。



いざないの密林

◆向东过桥来到这个迷宫。

迷宫中的路看着都差不多，需要稍稍熟悉一下。

◆找到四个神像并把它们按照：混沌，破坏神像面向东。其他两个神像面向西的顺序调整。全部调整好会出现新的通路。

◆通过新道路找到森林中代表五个神像的5匹魔物并打倒他们。击败所有的怪物后出现离开此处的出口。

王都伊梵利亚(王都インフェリア)

◆北行可以到达王都。

◆去见国王。但是守卫不让众人通过。

◆来到王立天文台顶楼发生剧情。

◆前往城中的塞法多教会，在这里见到大祭司后众人被逮捕。

◆一段自动剧情后王城休息一晚，转天去晋见国王，得到通行证。



北方港口

◆出王城北行来到港口。

◆在这里可以乘船到达商业之町帕罗尔或者返回敏兹。选择前往帕罗尔。

商业之町帕罗尔(商业の町バロール)

◆下船西行来到帕罗尔。

◆进入这里第二个场景自动发生剧情，商人"雷斯"(レイス)出现为众人解围。

◆这里找一个女孩可以玩到取石子的迷你游戏。

◆通过武器屋旁边的密道可以和一个女孩对话得到全恢复道具和一个宝箱。

◆去宿屋找雷斯加入。



风晶灵空洞(风晶灵の空洞)

◆出帕罗尔向西南来到风晶灵空洞。

◆迷宫内要利用风不断前进，没有什么难点。

◆最深处与风精灵西尔夫(シルフ)进行战斗。

◆由于得到风精灵的力量现在在大地图上按“方块”键可以召唤出风之云，利用它可以在海面上移动。

热砂之町香帕尔(热沙の町シャンバール)

◆利用风之云可以到达位处东方大陆的香帕尔。

◆在这里可以玩到一个快速战斗的迷你游戏。

◆这里可以找到一位女孩イレーヌ。她会根据你所拥有小透镜的数量赠与物品。

火精灵之谷(火晶灵の谷)

◆出村向东南前进来到火精灵之谷。

◆在这个迷宫中会不断削减主角保护结界的耐久度，所以要快速通过。

◆最深处打败火精灵伊夫利特(イフリート)后，伊梵利亚3大精灵合体变做光之精灵雷姆(レム)。

◆BOSS战后得到指环“ソーサラーリング”后按R1会出现火光线，可以打开这个迷宫中一些原本无法打开的门。

灵峰法罗斯(ファロース)

◆地图中央孤岛就是灵峰所在地。

◆与神甫对话ファラ习得特技“回生功”。

◆前往光之桥的道路上会因为落石而使得ファラ、雷斯与众人失散。

◆途中有地方需要命令库奇解开绳子。按照“右！”“いけ”“がんばれ”“がんばれ”“そこ！”“がんばれ”“いけ”“がんばれ”“そこ！”“いけ”“そこ！”“そこ！”的顺序选择即可。

◆山顶处与ファラ合流，进入内部。

◆召唤光之大精灵雷姆打开光之桥后雷斯赶到，随之与其进行BOSS战。

塞雷斯迪亚篇(セレスティア)

岬の砦

◆剧情后就可以离开了。

艾曼(晶灵の栖む町アイメン)

◆去梅露蒂家休息。

◆去村中图书馆找梅露迪和キール后回到梅露迪家发生剧情。

◆向南来到车站，和这里的车长对话后回到アイメン的武器工房调查地上那个圆柱体后花钱将它买下来，再去车站就可以开动列车了。

◆途中会有一个送信的迷你游戏。



鲁西卡(废墟の村ルイシカ)

◆下车东行来到鲁西卡。在村中右下的房间里找到加莱诺斯，剧情后来到地下室。

地精灵之废坑(地晶灵の废坑)

◆回车站选择前往废坑站。

◆列车行驶的途中会有敌人不断的追上来，掌握好时机丢炸弹炸掉敌人的列车，需要注意的炸弹是可以蓄力的。

◆迷宫中要交替使用管理室储物柜里的3种道具前进。

铁铲：铲掉沙堆；钥匙：开门；炸弹：炸开通路。

◆地精灵栖息地前一场景中的墙壁上的洞可以用铁镐挖开，得到コルレーンのつぼ。



◆深处与地之大精灵诺姆(ノーム)进行战斗，胜利后可以从左边密道离开。

恰特的小屋(チャットの小屋)

◆小屋位于坑道的西边

◆进入屋子发生剧情

◆这里要解开每层的机关得到小鸭子和发条，然后打开中间大厅水道中的机关才可以继续前进。

B8F：先到最右边房间取得鸭子→有五个奇怪柱子的房间→最左边房间调查绿色物体→回有五个柱子的房间可以通过调查柱子改变上面灯的颜色→全改变颜色可以转动轮盘→左边的房间里可以得到发条。

B7F：从中间大厅按照左、最右的门、左、上、右、右、下的顺序可以得到发条。回到中间大厅按照左、中央的门、左、下顺序得到鸭子。这层中的某些石像调查后是会发生战斗的。

B6F：从中间大厅按照左→进入第一扇门打开空气流动器出来进入第2扇门→用ソーサラーリンググ烧掉上方墙壁上飘动的纸后出现门，进入得到鸭子。

在中间大厅烧掉右边墙上的纸进门→进入上方门→烧掉假门旁墙壁上的纸→得到发条。

B5F：从中间大厅往左进入→4个房间中的问题答案从右至左分别是3、1、2、1，答对后可以得到发条和两个恢复道具。最右边房间里答1可以得到一个恢复道具。

B4F：最左边房间左上的门里得到鸭子，在最右边房间进入柜子里得到发条。

B3F：左边第一个房间里得到发条，按左、左把雕像推到机关上。从中间大厅往右，来到尽头房间将雕像推到机关上，再回左边通道推雕像到图中位置。最后进入左侧房间得到鸭子。



B2F：只要将可转动的画像全部调到相对应的不可转动画像的角度即可。

B1F：在最右边房间将全部木桶移开得到鸭子。最左边房间调查先调查右边书架两次，再将地上散落的3本书全拣起来然后分别放入两个书架后得到发条。

◆全部通过后发生BOSS战，战斗后入手船只邦艾提亚号。

贝鲁迪(港町ベイルティ)

◆乘船来到港町贝鲁迪，这里已被冰封。

◆在登山道具店里购入保暖服装。按照フアラ：ポンチョ、梅露蒂ケープ、キールオーバーマント的方式搭配，整理好以后前往冰山。

◆上山之前建议在道具屋买几个防御冰冻的指环"フリーズチェック"

冰晶灵之山(冰晶灵の山)

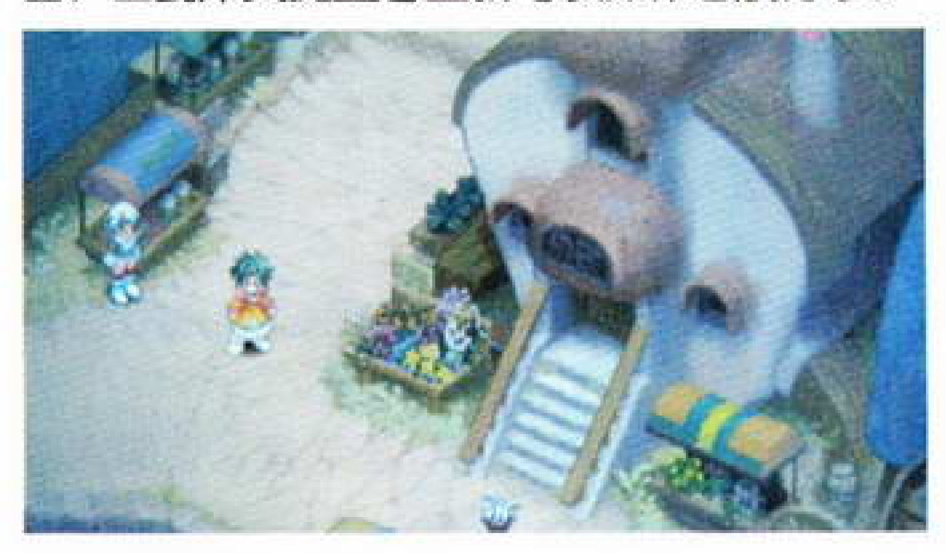
◆路上挡路的冰块要用ソーサラーリング融化掉。

◆得到一个木箱中的道具后就可以熔断一根冰柱从而产生新的通路。

◆山顶处遇到冰之大精灵赛尔西乌丝(セルシウス)。她实力比较强劲，小心应付。打败她以后得到冰晶灵的力量和フリーズリング。(按L1键会发出冰光线)

解冻后的贝鲁迪(港町ベイルティ)

◆回贝鲁迪自动剧情后得到塞雷斯迪亚地图，回到邦艾提亚号上就可以操作它航行了。



艾曼(晶灵の栖む町アイメン)

◆乘船回到艾曼，刚进村发现这里已经是断壁残桓。

◆在图书馆找到罪魁比尼亚斯，痛扁之。

丁西亚(职人の町ティンシア)

◆乘船向东前进可以来到丁西亚。

◆这里可以遇到收集小透镜イレーヌ。

◆去右边自由军总部，下到第2层发生强制战斗，轻松解决。剧情后キール离队，豪放男弗克加入。

雷精灵遗迹(雷晶灵の遗迹)

◆东南航行来到雷精灵遗迹。

◆在这里一个有六个数字机关的房间，调查门上面会发现上面有数字。

◆踩下数字3、5、6，可以打开青门，这里的电流网可以用冰光线灭火通过，尽头得到ヒューズ。

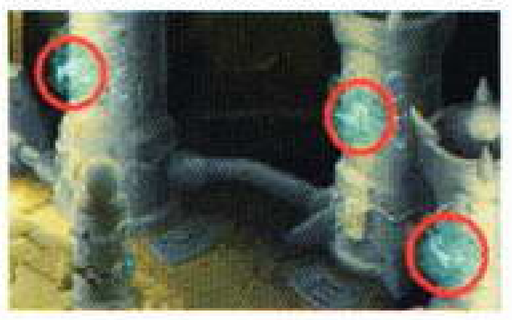
◆回到数字机关的房间踩2、4、11，打开白门，在很多浮游石的房间装上保险丝。踩下红

色和蓝色的机关，在深处通路找到雷能量球。

◆将能量球装到最上方房间的装置上。

◆挑战雷之大精灵沃尔特(ヴォルト)。

◆胜利后将右上方闪光的开关打开然后将3个柱子的图案转到图中所示即可。剧情后石中剑エクスカリバー入手。



丁西亚

◆回自由军本部，剧情后キール归队弗哥暂时离队，得到宿屋的招待卷。

◆去船只改造工厂后去宿屋休息。夜里发生剧情，先去ファラ和梅露蒂房间，然后乘电梯来到屋上。

◆次日到自由军本部找艾拉交谈，然后回改造厂乘做邦艾提亚号向哈利鲁城进发。途中会有一场海战，难度不大。方向键左右是回转，O是蓄力，蓄力完毕后再按O是发射；蓄力中按X是快速冲刺。战斗后进入哈利鲁城。

哈利鲁城(バリル)

◆城外部有武器以及道具的补给部队。

◆敌人暗属性怪物比较多，建议装备エクスカリバー。

◆右塔1F房间内对着蓝宝石按L键使挡路的机械让开，得到白色的磁盘。

◆杀掉挡路的怪物，在操控台上输入密码。

◆找到左右双塔第3层的红宝石状机关，对机关按R打开旁边的门。进入将制御装置解除后中央的大门就会打开。

◆进入最深处魔女西泽露出现，BOSS战。战斗进行到一半时强制结束。一段剧情后塞法多之匙(セイファートキー)入手。

塞法多神殿(セイファート神殿)

◆回鲁西卡村发生剧情。

◆返回丁西亚的自由军本部找弗哥加入。

◆塞法多钥匙会用光芒指引众人来到塞法多神殿。



◆操控瑞德通过第一次极光之试练，习得“极光壁”。

◆回到船内，剧情后恰特加入队伍。

◆回到恰特的小屋，得到经纬仪(作用是显示所在地的坐标)和一个坐标。

艾尔弗雷德秘密基地

◆通过这里的轮盘试练后调查小屋中的画像和铜像即可开门。邦艾提亚号得到潜水艇功能。

暗之洞窟(非必要进入)

◆最底层有四个发光的死神，全部干掉后可以去中间的洞里挑战暗之大精灵シャドウ。

海底之旅

◆分别在如下所示坐标处找到零件。

アジト1：57/113

アジト2：153/164

アジト3：166/111

アジト4：228/42

アジト5：3/151

◆全部找齐后将它们装到艾尔弗雷德台座GPS(99/93)上就使远征之桥出现。通过中转基地可以回到伊梵利亚。

赛法多庭院(セイファート庭院)

GPS：海底167/18

◆在这里接受试练后瑞德习得“极光剑”。

◆控制幼年キール的时候不要恋战，拼命逃跑就可以了。

◆塞法多观测所(セイファート观测所)

◆来到GPS(100/91)处进入中转基地来到オルバース界面的セイファート观测所。

◆完成最后的试练习得“极光波”后向中央的黑体进发。

最终决战篇

丁西亚

◆醒来后去弗哥房间进行剧情。

巴利鲁城

◆来到这里的精灵炮工事发生BOSS战。

雷古鲁斯之丘(レグルスの丘)

◆最深处击败光之大精灵莱姆获得矿石せいうんせき。

巴利鲁城

◆精灵炮工事处发生剧情，和加莱诺斯一起去塞法多观测所。

◆此时可以和卓西莫斯对话后回到艾曼的武器工房可以开始打造精灵之剑“ラストブェ

サー”。出入艾曼5次左右就可以领货了。

塞法多观测所

◆剧情过后向西泽鲁城进发。

西泽露城

◆开始要利用升降台前进。途中有六棵柱子的地方，要通过六种属性的解迷才能继续前进，这里每一根柱子里都有其对应属性的守护者，将他们全部打倒回出现新的通路。

风：这里要踩浮游平台通过，不太好描述，多试几次。

火：这里要先调查第一个圆柱体，然后将出现的火球运到终点，掌握好能移动的圆柱体运动的时间差即可，最后一个尤其严格。

水：将最右边的冰块按照下左上左上的顺序推进洞。再将中间的上左下左下右上左上的顺序推进洞。最后按上右上的顺序推进洞。

土：通过很容易要想得到全部宝箱就要每条路都走一趟了。

冰：点燃火盘后在火盘熄灭前将不同颜色的冰块推到对应颜色的洞里，什么？时间不够？那你先把冰块都推到洞口再点火盘试试。

雷：按L1将对应颜色的晶体合并在一起。

全部通过与西泽露进行最后的战斗。此BOSS共有两种形态，不太强，摆平她以后就可以进入看ENDING了。

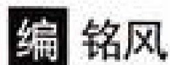
全透镜取得一览

インフェリア	
最果ての村ラシュアン	瑞德家地下的箱子
最果ての村ラシュアン	废屋的门
レグルス道场	右数第2个房间的茶几
レグルス道场	大道场最右房间的箱子
学问の町ミンツ	操场前小路弯道树阴
岩山の观测所	楼梯下的木箱
学问の町ミンツ	大学2楼水晶灵研究室
望乡の洞窟	出口右侧岔路尽头的木堆
木阴の村モルル	莫鲁鲁博士家的暖炉
水晶灵の河	第一场景右侧河边被树荫挡住的地方
いざないの密林	调查5个神像背后的密林
王都インフェリア	王立剧场旁的盆景
王都インフェリア	城内西边休息室的柜子
王都インフェリア	王立天文台观测室的书架
インフェリア港	前往バロール的船右边的木桶
バロール港	调查被帐篷所挡住的地点
连络船内	旅行商人房间的壶
商业の町バロール	宝石店的壶
风晶灵の空洞	调查落穴陷阱的最有方尽头
热砂の町シャンバール	中央广场的喷水池
热砂の町シャンバール	料理大赛会场2楼
火晶灵の谷	某个用戒指打开房间的宝箱内
ファロース教会	休息室的柜子
ラシュアンの森	得到风精灵后去最初的坠落残骸
大地图	バロールの大陆，南端の半岛隐藏着(坐标：14/74)
大地图	シャンバール东面小岛的北西平地的隐藏地点(坐标：162/45)
灵峰ファロース	山顶石门左边的岩石
海底のアジト	左边的水晶旁(坐标：140/2)
アイフリードの墓	集钱箱
大地图	王都インフェリア南西被群山包围的部分(坐标：160/131)
晶灵温泉	入口的铁桶
晶灵温泉	男子更衣室的洗面台

セレスティア	
岬の砦	调查右边道路的尽头
晶灵の栖む町アイメン	レノスの家的桌子
地晶灵の废坑	集落左下小道左边墙壁
チャットの小屋	地下4F厨房下方的箱子
チャットの小屋	地下1F水槽旁的蔬菜篮
バンエルティア号	机关室的引擎
冰晶灵の山	调查雪塌下的地方
港町ペイルティ(解冻后)	装螃蟹的车
港町ペイルティ(解冻后)	村南部左边的内部
晶灵の栖む町アイメン	崩坏后武器工房的橱窗
职人の町ティンシア	地精的铜像
职人の町ティンシア	フォッグ房间内部的宝箱
雷晶灵の遗迹	遗迹内最初部分的石版
バリル城	港口栈桥旁的木桶
バリル城	右塔的隐藏通路
セイファート神殿	入口处的水晶体
アイフリードの洞窟	入口处的木桶
アイフリードの洞窟	终点房间装饰
バンエルティア号(改装後)	船内展望室的木桶
バンエルティア号(改装後)	船内潜水艇的操纵席
大地图	ペイルティ南东的山间平地(坐标：60/126)
アイフリードの台座	中央的制御机械
欢喜の町ジイニ(夜)	换金所的赌博机
欢喜の町ジイニ(夜)	拍卖会场的桌子
欢喜の町ジイニ(夜)	舞蹈会场的桌子
暗晶灵の洞窟	击败闪光死神后的宝箱
ねこにんの里	(坐标：120/109)民居中
ねこにんの里	民居中



文 CHINAPSP攻略组



《永恒传说》PSP版MANIA难度BOSS战心得

比尼亚斯



游戏的第一个BOSS，理所当然的能力也是最弱的。主要的战法是在敌人使出晶灵术时远离攻击的范围，等他发完后马上近距离进攻。这里要注意的是グランドダッシヤ一这一招，被打中肯定OVER，但是只要发一次，BOSS就不会再发了。サンダーブレードBOSS很少用，不足为惧，剩下的就有恶魔召唤是比较有威胁的了，但这招攻击速度比较慢，大可放心。冲上去连续进行斩斩突攻击，不出一会就赢了。

インセクトプラント

这个BOSS的攻击模式不多且威力也不大，一般只有放出种子和冲撞2种攻击方式，很好对付。队列设为キール在最左边，リッド在中间，ファラ在最前，由于ファラ防御是最高的，在这里可以充当肉盾。号令设为まもりをかためろ(努力进行防御，并且用晶术回复)。L+○和L+×分别设为キール的ファイアボール，和ファラ的掌底破，自己则在后方发魔神剑牵制BOSS。由于此BOSS弱点属性为火，所以キール的晶灵术威力比较大，只要注意适当时候回复体力，打倒这个BOSS不是大问题。



ウンディーネ



攻击属性为水，弱点属性为雷。此BOSS的防御较高，要作好长时间作战的准备。其主要攻击方式为用枪攻击和水晶术，这时控制要リッド站在水精灵前方不远处防御，防止法师受到攻击。而当遇到她放スプレッド，就得马上开跑了。水精灵还有一招刺完之后地面上有水冲上，注意这招不能一直按防，接完一下重新按防，不然会因为防御率下降而防御崩坏的情况出现。リッド的雷神剑是有特效，记得多用。

シルフ

这次的BOSS带着两只魔物，只会用拳攻击，虽说没什么大威胁，但也不能掉以轻心。控制两个法师消灭那两头魔物后，就可以专心对付BOSS了。リッド使用技能为裂空斩和虎牙破斩，ファラ的飞燕连脚，初期的这几招都能有效的牵制住BOSS。风精灵的全体晶灵术相当强劲，稍不小心很容易全灭，但由于如果按摇杆上来跳跃攻击的话，全体都会跳起来，这样法师的晶灵术便会终止。这里我选用了对空技裂空斩，这个BOSS灵敏度很高，需要随时跑动换位，且注意回复，防止集体被晶灵术全灭。



イフリート

火之大精灵的攻击力极为强劲，晶灵术也多为全体攻击的，很多时候被它一击便令HP减至频死。装备最好能准备フレアマント(火抗性+30%，地抗性+30%，火精灵洞穴能拿到)。由于火之大晶灵下方的烈火靠近会受到伤害，所以攻击技也基本为对空技，虎牙连斩是不错的选择。队列依旧为魔法师殿后咏唱魔法，用有特效的水魔法牵制住BOSS，不过要留意BOSS的爆破攻击。攻击密度要高，将回复魔法关掉，回复一律用道具，这样能提高效率，给予BOSS更大的伤害。只要能好好利用水精灵的牵制攻击，取胜只是时间上的问题。



レイシス



面对了众多拥有强大晶灵术的大精灵们，这次总算遇上了个用物理攻击的。レイシス的主要攻击方式为发出剑招，有一定程度的杀伤力。这个BOSS没有特定的打

法，比较常见的还是用ファラ在前面防御，使用魔神剑和法师在后方牵制，先防后打并注意回复HP，只要步步为营，很容易胜利。需要注意的就是能作全体攻击的爪魔斩光剑，还有不要被逼至角落。

ノーム

地精灵的攻击方式并不多，多数是以自身进行的直接攻击。但这些攻击威力较大，且多为连续攻击，用盾来防御也不是很理想，所以应以回复为优先战术，作好打持久战的准备。由于地精灵的行动较为灵活，所以应用咏唱速度较快和波及范围较大的晶术，而风属性的晶术就专门是为克制它的，一定要记得多使用。リッド和ファラ还是作前锋，最好站位为地精灵的两旁以便作夹攻，让地精灵喘不过气来。当地精灵召唤一群小地精灵从屏幕左或右边冲出来时，可以用摇杆推上全体跳起躲避，地精的巨大化攻击极为无赖，注意回复。



ガーディアント



这次BOSS周围还伴有小兵，但是由于对方体积较大，使用大范围的晶术是个不错的选择。收拾完小兵后讯速摆出阵型，法师殿后，リッド站中间使用魔神系剑招，ファラ在前防御。由于BOSS体积较大，ファラ的多数空中脚技都有较佳效果，所以ファラ在防御的间隙可使用空中技。这次的BOSS多数用的还是冲刺+全体带麻痹效果的剑气，一但中了麻痹，就得马上调出菜单用万能药了，否则胜算大减。晶术选择火和水属性的都能有效打击BOSS，キール和メルディ分别使用一个大精灵，把L+○和L+×设置成スプレッド和イラプション。

セルシウス

这里要注意的一点是，上山前的村子能以20000GOLD购买フリーズチェック(冰抗性+10，冰冻无效)，冰精灵之山也能拿到。战前请务必确认是否佩带此饰品，否则一旦被冰封，不但要浪费大量时间，还会因此受到BOSS的攻击而受到极大伤害。其他装备考虑火属性的武器和冰耐性的防具。这里要注意的是冰精灵的フリーズランサー(发出大量冰之枪作横向的范围攻击)避开极为困难。由于冰精灵体形较小且行动敏捷，一些有较长硬直的物理攻击都很容易被破解，所以要用咏唱时间较小的晶灵术来牵制。风属性的エアスラスト和克制她的火属性的イラプション都是不错的选择，冰精灵除了冰晶术外还有颇为强大的物理攻击，注意防御被崩坏。



ヒアデス



这个BOSS在攻击方面经常会使用以追踪方式攻向我方的直线晶灵术，且带多种属性。因为克制他的光属性晶术要在后期的剧情才能拿到，所以这里晶灵术的选择就很随意了。牵制性强的有冰精灵的フリーズランサー，能把BOSS打出较长硬直。物理方面也是使用牵制性高的招术，如虎牙连斩，只要小心阻挡他的晶术，打败他也只是时间问题。

ヴォルト



雷之大精灵的攻击多以晶灵术为主，且它的咏唱速度极快，雷系晶灵术附带麻痹效果。装备上推



荐：サンダーマント（风抗性+30%，雷抗性+30%，雷精灵遗迹的宝箱取得），パラライチェック（雷抗性+10，麻痹无效.雷精灵遗迹的宝箱取得），レジストリング（属性攻击伤害-10%，打败冰精灵的奖励）。

招术方面推荐用虎牙连斩，闪空双破斩，战斗中可争取把它打击至角落。晶灵术方面推荐用水晶术スプレッド，将此招设定为L+○。因为雷精灵移动速度较慢，可以先用スプレッド牵制。再配合物理攻击进行进攻。雷精灵最为强劲的应为雷系上级晶术インディグネイション（在敌周围降下神之雷进行范围攻击），一旦被此招击中，一定得讯速调整队形。此时应该已经学会恢复晶术ナース（回复所有同伴的HP），颇为实用。



スパイラル

这次也是BOSS带着数只魔物一起出场的阵型，这次的敌人没有太大的特点，除了皮厚点，威力也不是很强劲，同时也没有属性防御和克制的属性。不断使用范围大的晶术攻击，当把小兵全消灭后集中攻击BOSS让它无法反击即可轻松胜利。

ヒアデス

这个BOSS在各种属性上都有属性防御，且有128000的血量和800的防御，难免要打上一场持久战。



攻击方面，多是全体的晶术，都有十分大的杀伤力，而BOSS最喜欢用雷系和暗系的晶灵术，在装备上要有针对性。基本战法就是用冰属性晶灵术フリーズランサー等有吹飞特性的招式尽量将它逼进尽头，然后不断使用如虎牙连斩的物理攻击牵制住他。而法师在后方拼命咏唱晶术，若一但被打开突破口，就得马上调整阵型，做好回复的准备。



レム



颇为难缠的一个BOSS，不愧为上级精灵，这次战斗除了光精灵以外，还会有一个光球，辅助光精灵进行攻击和防守。当你在前方攻击光精灵时，它就去骚扰后方的法师。战斗中要留意它的动向。

光精灵方面，它会使用光属性的晶灵术，但由于咏唱时间较久，要趁早进行牵制。作战指令方面设置ファラ为そらのてきをねらえ（优先攻击处于空中的敌人），因为她的对空技很多。在打下光晶灵后，应马上控制リッド上前用技牵制，到这里应该习得猛虎连击破了，要是没习得还是用虎牙连斩吧。キール和メルディ一人咏唱攻击性魔法，一人使用回复性晶术来配合使用，会得到不错的效果。光之大精灵自身会回复HP，所以一定要速战速决，不要珍惜好道具，打持久战是对自己的不利。

シゼル和ネレイド

第一形态：シゼル

リッド和ファラ尽量缠住BOSS，不要让它随便咏唱晶灵术。リッド的空破绝掌击效果很好，另外当把BOSS逼进角落后可使用凤凰天驱，但这样就会站到了BOSS后面，这时得再用空破绝掌击返出来，这样连续能给予BOSS极大的伤害。当BOSS使用暗黑极光术エターナル・ファイナリティ的时候，只要同时按住○+×+□键发动极光壁就可以抵挡住。此过程中发动不停按○，还能追加极光剑，能对BOSS造成极大伤害。否则HP全为1，当画面全黑时便要马上作好准备。



第二形态：ネレイド

作为最终BOSS基本没有弱点，魔法的咏唱很快，攻击还带有异常状态，招数方面推荐空破绝掌击和猛虎连击破，上一形态的战术在这里通用，不过容易被破解。由于是最终战，玩家可尽量用恢复道具，因为通关后不会继承。要注意BOSS也会发动暗黑极光术的最终奥义深渊なる极限の暗”时，此时也要发动极光树对抗。

※由于篇幅关系，隐藏BOSS相关的战斗会在下辑刊登。



《山脊赛车PSP》竞速心得

文 CHINAPSP 刘一　编 铭风



《山脊赛车 PSP》，目前来说是绝对顶级的掌机赛车作品，游戏品质也堪称极品。系列第一部作品于1993年登陆街机平台，凭借当时最先进的3D贴图技术一举成名。之后一年，又推出了PS的家用机版本。如今，全新进化的《山脊赛车PSP》凭借PSP强大的平台再一次华丽地登场了。新作回归了系列的原点，追求爽快的速度感受。本作收录了24条赛道，玩过PS《山脊》的一定会感到很熟悉，因为其中有不少赛道是PS上的复刻版，《山脊》的FANS应该备感亲切吧。素有少男杀手的永濑丽子同样在本作中登场，除单人游戏外，本做同样具备多人联机对战功能，最多支持8人游戏。本作依然贯彻着系列的甩尾卖点，并加入了新要素氮气加速，凭借氮气加速来瞬间逆转比赛局面更增加了游戏的刺激性。作为PSP首发软件之一，相信大家玩到现在，也都是驾轻就熟了。今天就由我这个RAC老鸟(谁扔的鸡蛋）来给大家详细讲解一下这两个月以来我闭关苦练的成果（—__+)。各位看官，接招了。

1 起步

起步在赛车游戏中是很关键的，首先就是在赛车游戏中经常提到的“火箭加速”(ロケットダッシュROCKETDASH)的发车技术。赛车游戏的起步就象百米冲刺的起跑一样，起跑的好坏对最终成绩有着很大的影响（看人家刘翔大哥就是一开始就领先的)。而优秀的发车技术同样对赛车游戏的成绩起着至关重要作用。新手玩赛车游戏在启动倒数读秒时的操作往往存在两个误区：一个就是不按任何键，等到读秒结束出现“GO”的提示后才按油门启动赛车，还有就是上来就按住油门直到游戏开始。前者在竞速开始之后加速度才开始上升，速度从零上升到最快，但这之间浪费的时间是相当惊人的；后者虽然开始时已经具有一定的加速度，但也远未达到最佳状态。《山脊赛车》中最快的起步方法是在比赛开始后让转速表保持在7～8(x1000rpm发动机转数）之间是最快的，如果按键正确的话系统会根据你的起步有提示音。

提示音	效果
Great Start	最好的起步“火箭加速”，赛车会以70～90KM/H的速度如离弦之箭一般冲出起跑线。
What a Start	和“火箭加速”还有一定的差距。
Not bad	还可以啦，需要努力。

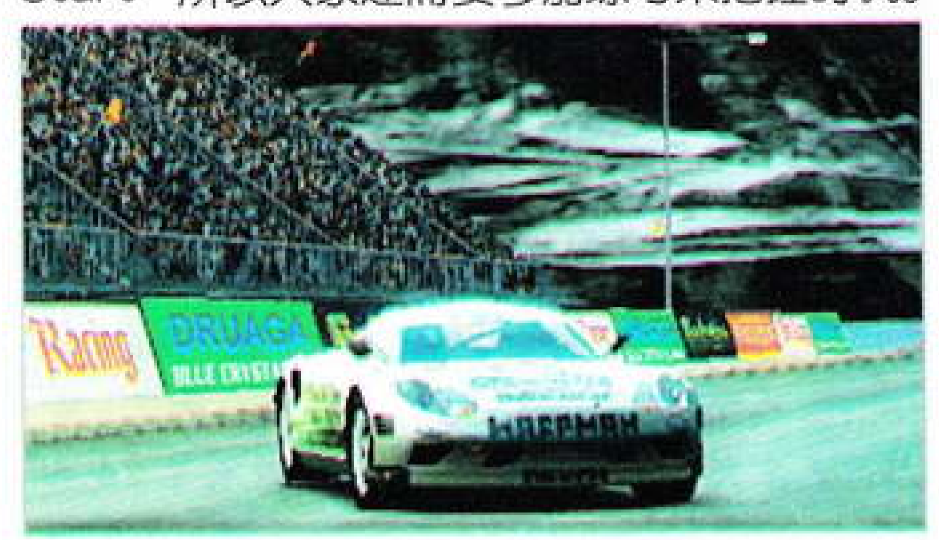
起步的方法

好多经常玩赛车游戏的玩家是这样起跑：在倒数读秒的时候先把油门轰到顶，然后不停的点油门键，到读秒结束出现“GO”的时候再按住油门加速冲出。虽然这样也经常会达到“Great Start的”目的，但是方法不正确，主要是因为这样起跑随机性太大，不容易稳定的使用出“Great Start”。

正确的方法应该是这样的：在321倒数的时候，一直按住油门，倒数到1的时候，等语音落下0.2～0.5秒，松开油门，观察指针回落到7～8之间的时候再按油门，按照经验来说就是0.2～0.5秒左右，按键前后的频率就是一般点按键时的频率。感觉是《KOF97》特瑞下A挥空接能量撞击按B继续按A挥空，B与A之间的时间差……（铭风：这……这个比喻……)。如果熟练以后就不会这么麻烦的了，只停数秒也可以轻松按出“What a start”以上的起步。虽说“火箭加速”的大致操作节奏如上所说，但因为车型的不同(发动机转速的差异)，各款



车型的操作在细微环节上还是存在着差别。比如CLASS1 的车收油门的时机是刚开始读"ONE"时，而CLASS6 的车是在读到"ONE"刚结束的时候才收。4 辆特殊车基本上在读"ONE"的中间松油门再起跑就是"Great Start"所以大家还需要多加练习来把握时机。



2 过弯

首先给大家解释几个名词，老鸟们跳过吧。

关于甩尾：高速行驶的车辆在启动制动时重心前移，导致后轮的抓地系数降低，当车打方向时，车后轮不再是依照行驶弧线静摩擦进行，而是由于后轮抓地系数不够，突破最大静摩擦因数，随前重心在离心力的作用下甩动滑行。甩尾系(DRIFT)的车型，这种车和扭力系(GRIP)车种的最大分别是极速较高，但当过一些急弯时的转弯能力就较低，补救方法就是利用"甩尾"转弯，甩尾的基本方法是在入弯时按着方向键突然放开油门一段短时间，放油门至重按油门时候的长短，会影响甩弯的角度，若控制得好时，可利用甩弯以高速通过不少急弯，大大降低完成每圈的所需时间的。当然依据车型的不同也可以强打方向或用点刹启动甩尾。(弯道的地形对甩尾的影响也很大)赛车启动甩尾至正常行驶之间的一段时间称为侧滑(又称漂移)。什么？判断标准？这个……侧滑的时候你可以听见吱吱的轮胎摩擦地面的声音，就是这样啦。

下面就开始给大家具体讲解过弯技术。如果说起步是赛车游戏的关键的话那么过弯就是胜负的决定因素了(别和我说直道，那纯粹看车速)。过弯技术最主要包括三点：刹车时机、补油时机、"外进外出"原则。

刹车的时机：《山脊赛车 PSP》中一般的弯道都可以不用刹车全速通过，因为此系列游戏都可以通过甩尾把车硬拉入赛道。只有一些转弯比较大的，不能全速通过的弯道才必须用到刹车。一些 RAC 新手总是不到最后不用刹车，导致进弯后刹车使用过晚而起不到多大的作用，结果与赛道壁相碰浪费了时间。正确的方法是在进弯之前就提前刹车减速，当车侧滑以后在补油脱出弯道。补充一点，好多玩家都说《山脊赛车》的刹车根本没用，跑完整个赛道也用不到一次刹车。别以为这是 NAMCO 为了降低"□键"的使用频率，其实如果玩赛车游戏还不会很好地利用刹车的话，那证明你还不是一个高手。刹车是启动某些车辆甩尾的最好方法，也是车辆脱出弯道结束侧滑的利器。用刹车稳定一下方向可以让你在最短的时间从弯道的侧滑状态转入直道的正常行驶状态，从而节省用控制方向调整赛车状态的时间。

补油时机：游戏的甩尾不一定都用刹车，还可以在进弯时放一下油门再马上按住，也可以达到启动甩尾的目的，一般当赛车处于侧滑的状态时，方向控制得好，会保持一个匀速的状态，MAXSPEED 的 95% 到 97% 之间。当赛车马上要脱出弯道的时候，点一下刹车并控制好方向，在结束侧滑的瞬间补油，然后全力油门进入直道。补油时机没什么窍门，就是一种感觉，点完刹车后感觉车辆行驶平稳的瞬间补油，只要多多练习就可以了。这里所说的补油都是大弯位用到的，小弯位则在启动侧滑后一直按住油门就可以。

"外进外出"原则：就是指在入弯前的直道处沿赛道外壁行驶，然后以直线入弯(理想状态是到达弯道弧顶时赛车处于赛道内侧)，最后再沿赛道外壁出弯。这样既使行驶距离较短，同时最大限度避免碰撞导致失速。具体操作大家可以在OPTIONS→AV欣赏→Union Hill Disdrict赛道中，右上角那个弯位 CPU 的脱出来影像来观看。



弯道说明

弧度弯或者环绕：不需要详细讲了，靠内侧行驶就可以了。

S弯道：只需从中取一条直线便可安心通过。

小弯位（以左转弯为例）：此类型弯位需要用上甩弯技巧，从右线甩入的话虽然可节省少许时间，但就不及从左线甩入的安全，而从左线甩入时，经过直弯结合的瞬间可作为开始甩弯的记号。切记进弯前不要减速。

直角弯（以左转弯为例）：追求高速的话可在进入赛道前在赛道靠左侧小打方向，在直弯结合处向左甩尾刹车要用点刹。基本保持降低车速20M的情况下脱出。不过此种方法较难控制，转早会碰到赛道左边，而刹车不及时又会甩出赛道，所以还是依据“外进外出”的原则比较安全。

180度弯：反打前先放油门，提前刹车，车头转向后视情况地补油门，全油门出弯。补油门时注意控制以免兜圈。

还有直道，这个……这个我害怕详细说了大家用PSP砸我。

特殊弯位讲解

Union Hill Disdrict：此处是两个连续的直角弯，想要全速脱出就要对路线记忆得很熟。在（图1）向左强打方向启动甩尾，在进入侧滑状态的瞬间向右反打过第2个直角弯并在（图2）处控制方向，然后直线脱出。


图1


图2

Lakeside Parkway：这里的S弯道可从草坪上直线通过，好多赛道里都有这种情况，依箭头的方向通过就可以了，可节省很多时间。



Diablo Canyon Rode：这是一个连续S弯，想要全速通过有点难度。进弯后方向向左打到头，注意控制车体不要侧滑。进入后沿中间直线行驶（图3），过两个弯后到此处向左强打方向，注意还是不要侧滑（图4）。最后一个右转弯，需要甩尾，到左转弯道的中间点刹车调整车的状态，补油出弯。


图3


图4

Greenpeak Highlands：这里向前是一个坡道，然后是一个右转的90度弯道，需要在进入坡前就提前把车头甩向右，否则车会飞起与前方赛道壁向碰。

3 氮气加速

积蓄：如何能够更快地蓄好氮气槽，相信是许多玩家都十分关心的问题，氮气槽的积蓄和车型、转弯时侧滑产生有效摩擦距离有关。一般来说，侧滑的距离越大积蓄得就越多，能甩就甩吧，当然你也可以用秘技调无限氮气。



使用：氮气槽的使用时机最好在赛车速度达到80%～100%的极速时使用，因为如果在低于80%极速时使用，只会让汽车加速稍微快一点，还没能突破120%极速时就已经没有氮气槽了，相对而言效果就要差一些。这种情况在Class越高的赛车上越能体现。例外有一个，PAC-MAN上来氮气槽就是全满的，起步时就使用一个，免得浪费。

4 超车

超车无非就是直道超车和弯道超车，直道就没什么可说的了，用氮气槽一下就超过去了。主要说说弯道，超车的时候追尾碰撞是很烦人的，直道中很好避免，但是弯道就不容易了，只要你和对方的车辆相撞，不但你的速度大大降低，对方还会由于你的冲撞产生一个加速度。没办法，游戏里面也遵守物理世界的动量守衡。如此一来，前后浪费的时间大概有1秒左右。那么如何避免这种情况呢？弯道超车只要本着两个原则就可以了：提前甩尾，内侧超车。所谓提前甩尾和内侧超车就是在快到弯位的时候靠弯位的内侧进弯（注意此与“外进外出”原则不抵触）并提前启动甩尾，在把CPU赛车挤到弯道外侧的同时自己高速过弯，这种方法是最安全也是最简单的。如果是个S弯的话就是按内进第一弯外进第二弯内出第二弯的路线行驶超车。当然如果你技术足够高的话依然可以贯彻“外进外出”原则，但是非常危险，很容易被CPU的赛车挤到弯道外侧碰壁而影响成绩。

《CATCH! TOUCH! 耀西!》的七大不可思议事件

文 马修

《CATCH! TOUCH! 耀西!》是一款看似简单实则包罗万象的神奇作品。各种细微之处的工夫让玩家再次体会到了厂商的诚意。而此次介绍给大家的，就是来自于游戏中七大不可思议的隐藏事件。



1.新颜色的强力耀西登场!



在《掌机王SP》第11辑的火热秘技中，我们为大家介绍了6种不同颜色的耀西的取得方法及它们 的特征。现在得以确认，除了那六种以外，确实还存在着其他3种颜色的耀西。



▲拥有无限蛋数的白色耀西使用起来会很爽

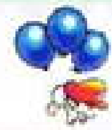


▲紫色耀西的移动速度非常快。

耀西的颜色	特点	得到方法
青铜色	可以持有60颗蛋	在无尽模式中达成10000米的成绩。
紫色	持有50颗蛋，移动速度极快	在无尽模式中达成20000米的成绩。
白色	持有的蛋数无限。	无尽模式中在接力马里奥时有时会出现；时间挑战模式下满足一定条件也会出现。



2.可得2倍点数的闪烁角色



以前只知道在《口袋妖怪》中的有闪光的怪物出现，现在《CATCH！ TOUCH！ 耀西！》里也有了，不过不是闪光耀西，而是一些特殊的妖怪。左图这两种妖怪就有闪烁的出现，普通得点是2点，如果遇到闪烁的一翻番就能得4点啦！

闪烁ヘイホー



▲这种怪物藏在茂密的草丛里，耀西接近时，它就会突然飞起来逃掉，很考验玩家的反应，多多注意哦。

壁穴ジュゲム



▲躲在壁穴里的ジュゲム也有闪烁的，发现闪烁的它们一定要打掉啊，4点呢，比红色钱币还多!



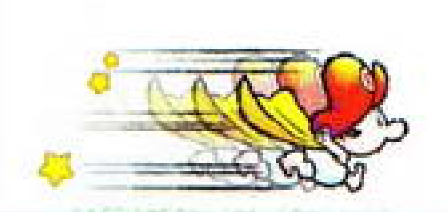
3.跳到上屏幕画面的耀西



右图中这样的地形大家都很熟悉吧？一般都是往洞里投蛋让蛋在洞里弹来弹去地加钱币、打怪物和道具。有没有试过让耀西跳到上屏的洞里去？答案是可以的，大家可以在类似这样的地形中多试几次，跳到上屏幕去感觉挺有趣的。

不过问题随之而来，跑到上屏幕的耀西，该怎么控制它？跳上去后仍然有那么多的钱币和宝物加不到。不用担心，耀西虽然不能被玩家控制去跳，但可以让它继续发射蛋，如图，点在图中云彩的地方，耀西的蛋就会一直反弹到上边去。









4.空中ジュゲム的出现规律





大家玩地面路线时一定会发现这个乘着云彩高速飞过的空中ジュゲム吧？不过由于飞得太快，所以很多玩家只能眼睁睁地看着它一闪而过。这个从FC版《超级马里奥》中就往地上扔刺乌龟的讨厌鬼现在居然当了逃兵，那么它的出现究竟有什么规律呢？

很简单，只要在上屏画面中取得的点数超过25，这个家伙就会出现了；虽然它会飞快地飞过，不过10秒后还会有第二个出现，作好准备，争取将出现的这些空中ジュゲム一一打下来吧，连续打下这些家伙，所得点数会5、10、15这样每个5点地增加所得点数；当连续打下第6个后，点数就会以每个30地递增！怎么样，够刺激吧？不过注意，某个没打中的话，点数计算又会从5开始。

5.被吵掉的云彩





不知玩家有没有遇到过这样的状况，在吵闹的地方玩本作，在并不是起风吹走云彩的地方，自己也没有对着话筒吹气，可画好的云彩却莫名其妙地散开了—这些云就是被噪音给吵掉的，噪音对话筒里的感应器产生了影响，从而出现了这种奇怪的现象。经常在吵闹地方玩此款游戏的玩家，可以在设定选项オプション下的话筒灵敏度选项调得低些就可以解决这个问题了。

6.飘回来的金币



在下落路线中，各种敌人、障碍以及一路上的钱币，让玩家应接不暇，而圈在气球里的钱币，如果急急地抛给马里奥宝宝，是很容易抛丢的，这样浪费钱币的结果，会直接影响到落地后的小恐龙的颜色。其实对于这些气球，并不用这样手忙脚乱，只要把气球向下拉到屏幕外，过了一会气球自己还会飘回来，这样就可以在落到不太忙碌的地方稳稳地加钱币了。怎么样，看到这里是否想再挑战一下自己的下落路线记录呢？

7.幼年库巴登场！





马里奥和库巴算是形影不离了，本作中，碧奇公主没出现，幼年的库巴却出现了。在挑战模式中，只要打破记录，在路程的最后，就会看到乌龟巫师和幼年库巴共骑着一把扫帚从空中飞过。





将得分模式、无尽模式、时间模式和挑战模式的全部记录都打破以后，就出现隐藏的迷你游戏打气球了。








文 ChinaGba meteorsyd 编 铭风

《洛克人EXE5 布鲁斯小队/加内尔小队》COMPLETED MIX





时隔近两个月，《洛克人EXE5》双版本的另一作——《加内尔小队》发售。与之前双版本的《EXE》作品类似，两个小队的攻略流程完全一致，只是战队成员以及相关的CHIP和个别剧情略有差异。不过不同的队员和灵魂融合，使得战斗部分有了焕然一新的感觉。对于"《洛克人EXE》系列"来说，战斗才是重中之重。因此，虽然仅这一个变化，但也足以成为再通一次关的理由。

由于攻略方面，《加内尔小队》与之前的《布鲁斯小队》一样，若有疑问可以参照《掌机王SP》第8辑的攻略，本文仅对两个版本间的差异略做说明。重点则是对《EXE5》相关资料的总结，虽然号称"COMPLETE"，但也必定会存在疏漏，希望大家包涵。同时也祝所有人都能玩得开心，加倍地投入到《EXE》的世界中去，因为这实在是个不可多得的好游戏。LET'S ENJOY IT!

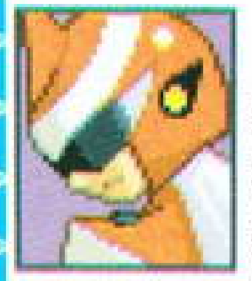
两个版本的差异

由于两个小队的剧情一致，因此尽管游戏中队员的组成不同，但还是有一一对应的关系，攻略时只要相互替换人物即可。(按出场顺序排列)两个版本的剧情虽然整体还是一样的，但还是有一些让人激动的细节。在之前的《布鲁斯小队》中，结局里出现和李加尔对话的是加内尔的操作者，但到了《加内尔小队》中，出现的竟然是李加尔的父亲——威利！由此看来没有人在《EXE3》的事故里死掉啊(不过看威利的样子似乎受了相当大的伤)，既然这样，那"《EXE》系列"一定还会继续。欢呼吧！(只是可怜了连脸都没露的炎山……)

成员	布鲁斯小队	加内尔小队
队长	ブルース	カーネル
防御	マグネットマン	ナイトマン
侦察	ジャイロマン	シャドーマン
攻击	ナパームマン	トマホークマン
智囊	サーチマン	ナンバーマン
支援	メディ	トードマン

全小队成员能力一览

布鲁斯小队



ブルース：使用剑系CHIP召唤。融合中剑系CHIP可以蓄力攻击，威力2倍，释放后可以跨越两格攻击。后加B为防御。蓄力攻击为前方纵向的剑斩。混沌融合时，蓄力攻击为暗黑梦幻剑！(威力和范围均堪称一绝，不过要小心控制释放时机。)

解放战能力：解放前方一排3格网络。

マグネットマン：使用电属性CHIP召唤。



融合中电CHIP可蓄力攻击，2倍伤害。按后加B键，可以麻痹一条线上的敌人。蓄力攻击能把敌人吸到面前，若相邻则会再施加电气伤害。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗雷电球。

解放战能力：全员防御一回合地图攻击。



ジャイロマン：使用风属性CHIP召唤。融合中无视地形效果，蓄力攻击为正前方3格攻击，距离越远威力越大。使用风系CHIP或者场上有吹风机时，背部的飞行翼会开

始转动，此时可以让下张风属性或无属性CHIP攻击翻倍。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗旋风。

解放战能力：直接解放脚下的一格网络。



ナパームマン：使用火属性CHIP召唤。融合中火属性CHIP攻击力加40，亦可蓄力成为2倍伤害的投弹攻击。按住B为前方机枪连射，无蓄力攻击。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗流星。

解放战能力：解放前方十字形共6格的网络。



サーチマン：使用射击系CHIP召唤。融合中抽取CHIP时可进行CHIP重排列，一回合3次。蓄力攻击为自动瞄准攻击。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗加农炮。

解放战能力：直接提取前方所有道具格。



メディ：使用回复系CHIP召唤。融合中可对CHIP进行特别能力（如麻痹，使用恢复等）的加成。蓄力攻击为前后三格范围的炸弹。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗恢复。

解放战能力：在解放了眼前一格后，再派一队友去解放发光网络的另一段，就能解放中间所有的网络。

加内尔小队



カーネル：使用障碍系CHIP召唤。融合中可以对加农炮等一些射击型CHIP进行组装，成为蓄力攻击无限使用。普通蓄力攻击为前方敌人的“>”型剑气攻击。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗之声。（有点失望，不过普通形态算是相当强力了……）

解放战能力：解放前方一排3格网络。



ナイトマン：使用钢铁系CHIP召唤。融合中具有受伤无硬直能力，使用钢铁系CHIP时会有短暂无敌时间，并进行蓄力2倍伤害。蓄力攻击为周身一圈铁球攻击，具有混乱和无视防御效果。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗钻头。

解放战能力：无。但是能防御一切地图攻击，并自动替周围8格内队员防御地图攻击。



シャドーマン：使用隐身系CHIP召唤。融合中无视地形效果，按B加后可以使用替身攻击，剑系CHIP可以使用蓄力攻击，移动到最近敌人身后释放攻击。蓄力攻击为长剑。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗附身。

解放战能力：对前方2格的敌人进行地图伤害，但最少将其打剩1HP。



トマホークマン：使用草属性CHIP召唤。融合同时战斗地形变为草地，在草地上可恢复HP。蓄力攻击为前方6格的大范围攻击，威力也不小，非常好用。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗竹子。

解放战能力：解放前方2×3格范围网络。



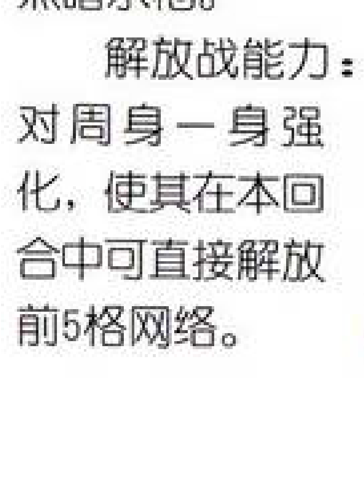
ナンバーマン：使用增加攻击力的辅助CHIP召唤。融合中普通CHIP攻击力加10，每回合可抽取　CHIP。蓄力攻击为往前方丢骰子，若没有击中敌人则会引起范围爆炸。混沌融合时，蓄力攻击为增加50攻击力到下张CHIP。

解放战能力：直接提取前方2×3范围里的道具。



トードマン：使用水属性CHIP召唤。站在水地上能令下张CHIP攻击力加倍，水属性CHIP也可蓄力令攻击力加倍。蓄力攻击为跟踪的电属性攻击。混沌融合时，蓄力攻击为黑暗水枪。

解放战能力：对周身一身强化，使其在本回合中可直接解放前5格网络。







完美通关指南手册

七星达成条件



上次说过，"《EXE》系列"的通关并不代表游戏就这样结束，还有着更BT的挑战等着玩家。而完美通关则更是要达到七个条件才行。达成条件分别为：通关、得到所有普通CHIP(180枚)、得到所有MEGA CHIP(60枚)、得到所有GIGA CHIP(6枚)、得到所有黑暗CHIP、使用过所有的P.A和打败FORTE SP。达成的条件会在读取记录的标题画面上方显示，慢慢努力吧。

除了第一个外每个都可以说相当BT……之前已经列出过所有黑暗CHIP和P.A的获得方法，这里就不再赘述，来看看怎么才能尽可能地完成其余5大挑战。

在能进入隐藏网络6区使用BUG机换CHIP之前，要尽可能收集到利用敌人和CHIP交换机换到140种普通CHIP，40种MEGA CHIP以及3种GIGA CHIP。这样才能打开4区里通往5区的电子锁。能进入6区后再使用BUG机来交换一些珍贵CHIP。不过问题在于……本作BUG碎片实在是少。所以这几个CHIP全收集的目标无疑是个漫长的过程。达成了7星的条件后再去交战最终BOSS，会发现它已经变成了最终的SP级，HP高达4000！再次通关后就是完美结局。(感觉普通了点……对不起花的那么多时间。–_–b)

全GIGA CHIP入手方法

1. 进入李加尔基地时从队长处获得。
2. 第一次打败隐藏网络6区中的BOSS。
3. 打败隐藏网络6区中的FORTE。
4. 达成全P.A和全MEGA CHIP的条件后可打开隐藏网络4区的一扇电子锁。
5. ウラインターネット2中从一NAVI花100BUG碎片买到。
6. 日幕的商店里花25000Z买到。

サブメモリ收集(增加辅助程序可携带数)

1. 船上，エンジンの电脑。
2. 船上，ごうかきゃくせんの电脑3。
3. 调查城堡前的柜台。
4. 基地防御网ファクトリーの电脑4。

强化程序

游戏中可以对强化程序的空间进行2次升级，这两个道具分别在：。船上，ごうかきゃくせんの电脑4，ウラインターネット3。

一些可令强化零件旋转的道具

スピンレッド：密码机输入30356451

スピンブルー：密码机输入12541883

スピングリーン：密码机输入78987728

スピンホワイト：船上，ごうかきゃくせんの电脑1

スピンピンク：日暮商店后的司令室，被箱子挡住的地方有可登入的电脑

スピンイエロー：エンドエリア4

一些有趣的CHIP

CAPCOM是出了名的格斗厂商，因此历代EXE里也都有可以通过搓招来使用的CHIP，而本作中可以搓招的CHIP数量是最多的。

1. バリアブルソード

按住A不放输入↓→：ロングソード

按住A不放输入↑→↓：ワイドソード

按住A不放输入←↓→：ファイターソード

按住A不放输入←B→B：ソニックブーム

按住A不放输入↓←↑→↓：ドリームソード

2. ネオバリアブル

按住A不放输入↓→↑：クロス斩り

按住A不放输入↑B↓B↑B：ドリームソード×2

按住A不放输入←→←B：贯通ソニックブーム

3. カーネル出现瞬间输入后加B键，右向斜斩变为左向斜斩。(–_–b 换汤不换药……)

4. ジャイロマン出现瞬间输入LR键，则所有炸弹会集中攻击第一个敌人。

5. シェードマン出现瞬间输入↓→A键，可以令敌人麻痹；输入下后A键，则可令敌人混乱。

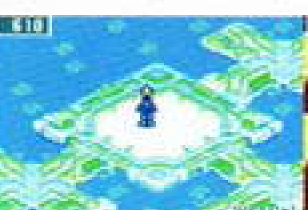
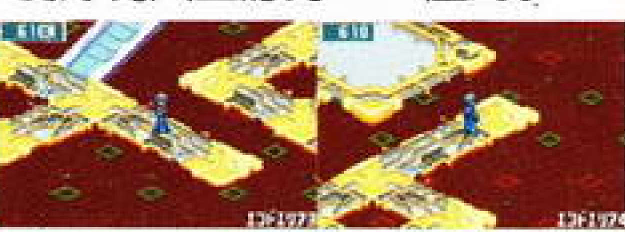
6. Zセイバー，看准时机按A可以释放3段攻击，第三斩中输入←＋B可以再追加ソニックブーム。

关于隐藏网络

如何进入隐藏网络的6区已经不是什么问题了，但要打开通往BOSS的那扇火焰门却不是件简单的事。开启的条件是击败这里6扇电子锁后的DS级NAVI，而打开电子锁的条件是击败过对应NAVI的SP级。哦，忘记说了，是在30秒内击败SP级的NAVI。(-_-b)交战SP的条件是先打败过V3敌人。而打队员的V3前需要打败过对应的V2级，他们都出现在其第一次出现的解放战斗区域之前一块平台上。

※注：1．打败V3后要先登出才能遇到SP。2.SP实力非常恐怖，30秒之内击破实在是有点强人所难。遇到后如果没达到条件，要使用エネミーサーチ追踪，以免出现转了半天也遇不到的情况。3.DS级虽然不像SP级那么恐怖，但是会使用CHIP和P.A，最好有大量隐身CHIP应对。



所有V3级NAVI的位置

ブルース/カーネル	
V3	ウラインターネット3
SP	击败V3后在ウラインターネット3随机遭遇

マグネットマン/ナイトマン	
V3	秋原エリア1
SP	击败V3后秋原エリア1随机遭遇

ジャイロマン/シャドーマン	
V3	オラン岛エリア1
SP	击败V3后オラン岛エリア1随机遭遇

ナパームマン/トマホークマン	
V3	科学省エリア4
SP	击败V3后科学省エリア4随机遭遇

サーチマン/ナンバーマン	
V3	エンドエリア3
SP	击败V3后エンドエリア3随机遭遇

メディ/トードマン	
V3	エンドエリア4
SP	击败V3后エンドエリア4随机遭遇

※敌人方面的V3级NAVI必须在游行进行到最终章后击败过对应的V2才可与之交战。

ブリザードマン	
V3	秋原エリア3
SP	打败V3后秋原エリア3随机遭遇。

シェードマン	
V3	オラン岛エリア3
SP	击败V3后オラン岛エリア3随机遭遇

クラウドマン	
V3	科学省エリア3
SP	击败V3后科学省エリア3随机遭遇

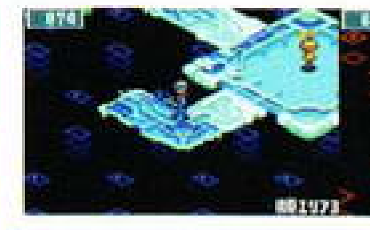
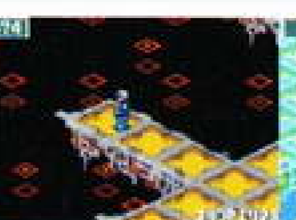
コスモマン	
V3	ウラインターネット4
SP	击败V3后ウラインターネット4随机遭遇

スワローマン	
V1	ウラインターネット1
V2	剧情发展到一定程度与之对战
V3	剧情发展到一定程度与之对战
SP	击败V3后ウラインターネット2随机遭遇

※要遇到他必须从エンドエリア1一条隐藏道路进入。

フットマン	
V1	オラン岛上与名人对话
V2	剧情发展到一定程度与之对战
V3	剧情发展到一定程度与之对战
SP	击败V3后オラン岛エリア2随机遭遇

フォルテ	
SP	战胜FORTE后在ネビュラホールエリア6随机遭遇




密码机的密码

05068930	ナビスカウト V
09609807	ラッシュサポート
10133670	マヨイノモリ ＊
10386794	シラハドリ R
12541883	スピンブルー
18746897	リカバリー300 Y
25465278	ダイコウズイ ＊
28256341	ソウルタイム+1黄
30112002	ボディパック
30356451	スピンレッド
31084443	HP＋50
45654128	HP＋400
48958798	ノイズストーム S
54288793	タンゴサポート
68799876	ダークインビジ ＊
73877466	カキゲンキン ＊
78987728	スピングリーン
79877132	ビートサポート
80246758	バスターパック
91098051	ジャンゴSP

回袋妖怪详尽分析VOL.6

马修：在“《口袋妖怪》系列”游戏中，主角精灵是玩家每次旅程最开始的伙伴，而且由于是贵为主角，所以能力上也大都让人满意。在《绿宝石》中，《宝石》版和《金·银》版的主角都出现了，该如何让这些主角级的PM发挥至最佳？下面就请来自PM525的专业玩家幻陨の妖月为各位分析这6只PM的特点及战术应用。

巨龙花（メガニウム）



巨龙花，药草宠物小精灵。颈部的花散发出香味，让人心情平静。战斗的时候能让香味充满战场，令对手失去战意。

能力方面

种族值

HP	80	攻击	82	防御	100
特攻	83	特防	100	速度	80

各项能力极限值

HP	364	攻击	289	防御	328
特攻	291	特防	328	速度	284

属性为草，受到的攻击效果如下：

效果2倍：虫、飞、毒、火、冰；

效果一般：普通、格斗、超能、岩石、鬼、龙、恶、钢；

效果减半：水、电、草、地。

特性为深绿（しんりょく），自己HP在1/3以下时草系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：撞击（たいあたり）
——：叫声（なきごえ）
——：飞叶快刀（はっぱカッター）
——：反射盾（リフレクター）
08：飞叶快刀（はっぱカッター）
12：反射盾（リフレクター）
15：毒粉（どくのこな）
23：光合作用（こうごうせい）
31：压迫（のしかかり）
41：光之壁（ひかりのかべ）
51：神秘守护（しんぴのまもり）
61：太阳光线（ソーラービーム）

可以装备的技能机器

06	26	27	32	33	H8
09～11	15～17	19～23	42～45	H1～H6	

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
カウンター	こらえる
すてみタックル	つるぎのまい
どろかけ	ねごと
のしかかり	みがわり
ものまね	れんぞくぎり

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
反击/カウンター	—	100%	20	自己受到的物攻伤害加倍反馈给敌人，必定后出。	和286号蘑菇袋鼠遗传。
草笛/くさぶえ	—	55%	15	敌睡眠。	和315号双色玫瑰遗传。
原始力量/げんしのちから	60	100%	5	10%机率自己全部能力升一级。	和158号小锯鳄遗传，小锯鳄和222号太阳珊瑚或369号地图石鱼遗传。
自然力量/しぜんのちから	—	95%	20	使用的技能随着环境变化而变化。	和270号荷叶娃遗传。
挣扎/じたばた	—	100%	15	威力随着HP减少而增大。	和270号荷叶娃遗传，荷叶娃和349号笨笨鱼遗传。
蔓藤鞭/つるのムチ	35	100%	10	无特效。	和069号喇叭芽遗传。
扎根/ねをはる	—	—	20	每回合回复自己HP最大值的1/8，使用后自己不能交换妖怪	和315号双色玫瑰遗传。
寄生种子/やどりぎのダネ	—	90%	10	每回合吸取敌HP最大值的1/8，自己交换妖怪后仍有效，对草系妖怪无效。	和315号双色玫瑰遗传。

注：若要同时遗传原始力量+寄生种子，得用遗传到原始力量的菊草叶和蛋蛋(タマタマ)生蛋，生出会原始力量的蛋蛋后升到13级掌握到寄生种子后再遗传给菊草叶。原始力量和扎根无法同时遗传。

生蛋分组为怪兽组+植物组。公母比例：♂87.5%，♀12.5%。蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

单兵作战型：晴天+太阳光束+光合作用+……努力分给特攻和耐久，利用本系加成，晴天时的太阳光束不需要聚气来进行强攻。最后一招，如果运气好自身是觉醒火的话，配合天气效果使用效果很好；一般情况下，可以选用反击，由于巨龙花自身耐久相当不错，即使被克制也不容易被秒杀，因此可以利用反击来反死对手，再加上晴天时光合作用的恢复量是75%，能够迅速补充HP。也可以采用上文提到的那些招数配合队伍的需要。这样用的缺点是晴天时对手火系招的威力也会上升，因此切忌与对手会火系招数的PM硬抗。为了不浪费晴天的效果，可以考虑和火鸡战士、火山骆驼之类会地震的火系PM搭配使用，一来可以抵挡对手的火系攻击，二来地震塌方也可以有效克制对手火系PM，三来己方的火系招数也因为天气效果的影响威力巨大。

剑舞+地震+原始力量+亿万威力吸取/光合作用，物攻型，努力可以全部分给耐久，也可分适当给攻击。通过剑舞提升自身物攻后利用岩石+地面不错的打击面进行强攻，自身耐久优秀，HP不足时靠光合作用恢复。也可以选用亿万威力吸取补血，自己HP不足时特性发动，亿万威力吸取还是能吸到不少。选用原始力量，对它最大的期待就是那10%的全能力上升一阶段了，如果认为自己运气不错，可以考虑将努力分一部分给速度，让它的速度达到220以上，这样原始力量的附加效果一旦发动，速度将达到330以上，有不少PM的速度极限是328，超越它们后就能更有效地控场了。





替身+挣扎+太阳光束+晴天，若对战允许使用速度果，这样的战术非常值得一用。努力分满速度和物攻，注意HP不能为4的倍数，否则替身使用3次后将无法使用第4次。利用4次替身将自己的HP降低到1～3，这时候一来速度果的效果发动，二来挣扎发挥到最大威力。替身中途若有机会求晴是最好，特性发动再加上本系修正，太阳光线的威力足足有270，即使不分努力给特攻也非常恐怖了。还有一种相似的战术：忍耐+挣扎+反击+飞叶快刀，先利用反击对付使用克制自己招数的物攻型PM，基本反击死对手后自己的HP就不多了，然后通过忍耐来使HP降到1，再使用特性发动后的高威力飞叶快刀和威力200的挣扎进行攻击，别忘记飞叶快刀还有30%的会心率哦——这样的战术最大的缺点还是怕对手的必定先出的攻击和巨大甲龙的沙尘暴。

队伍辅助型：这样的巨龙花因为主要是为队伍造墙，所以努力可以全部分给耐久，配招则是寄生种子+光墙/反射盾+光合作用+亿万威力吸取/飞叶快刀/反击。根据配招的不同使用方法也不同，主要的战术就是先寄生对手，利用对手换人解除寄生种子效果的回合造墙，对手有物理方面克制自己的招数的话使用反击，对手无法有效对付自己的时候就寄生对手，然后光合作用补满血后换下。

作为接力终点使用的话，配招可以是地震+报恩+扎根+寄生种子，道具一般都装饭菜，因为有道具+扎根的双重恢复，还能通过寄生种子抽血，可以考虑不再搭配恢复招数。因为地面+普通的打击面无法对付鬼蝉、耿鬼、盔甲鸟等PM，巨毒对耿鬼和盔甲鸟也无效，而原始力量又无法和扎根同时遗传，因此最后一招可以考虑保留寄生种子专门来应付它们。

恶搞型：扎根+寄生种子+保护+虚张声势，装备饭菜使用，努力全部分给耐久。利用自身耐久强行扎根，然后就先寄生种子，再使用虚张声势，靠寄生种子抽血和对手混乱自残来给对手造成伤害。最BT的地方是每回合能通过扎根补血，饭菜补血，寄生种子再抽血。自身耐久又优秀，又有虚张声势混乱对手，即使受到重创保护一回合血又恢复了不少。而虚张声势+保护又是另一套消耗型战术，对手混乱后再通过保护有效阻止对手的成功攻击，而对手因为混乱攻击自己的话则会因为自身攻击的提升而造成更大的伤害。不过若对手频繁换人，则无法有效地对对手造成伤害，因此可以考虑配合队友的撒菱来限制对手换人。而此战术最最大的缺陷，就在于因为自身没有攻击招，被对手挑拨后只能使用舍身冲撞；如果对手使用替身，因为寄生种子和虚张声势都无法穿透替身，将无法应付，而自己又因为扎根无法换下。不过即使如此，对手要想杀死耐久优秀又有保护+饭菜+扎根不停补血的巨龙花还是得花不少功夫的……

双打时使用的话，巨龙花凭借自身不错的耐久，优秀的恢复力还是能有不错的发挥。配合晴天队伍使用的话可以配地震+剑舞+太阳光束+光合作用，让对友求晴天来使自己的太阳光束不用聚气，光合作用恢复量增加，而剑舞+地震又能有效地在物理方面给对手打击，也可以通过造墙来为本方制造优势。

最后，附上LV5时极品菊草叶的能力，供各位生蛋时参照对比。



爆风鼠(バクフーン)

爆风鼠，喷火宠物小精灵，通过喷出灼热的火焰，在周围制造出烈火，从而将自己隐藏起来。燃烧的爆风可以把周围的一切都烧成灰烬。

ぶんぷ　なきごえ　おおきさ　もどる

No157 バクフーン
かざんポケモン
たかさ　1.7m
おもさ　79.5kg

しゃくねつの　ほのおで　まわりに　かげろうを
つくりだして　すがたを　かくす　ことが　できる。
もえあがる　ばくふうは　すべてを　やきつくすぞ。

能力方面

种族值

HP	78	攻击	84	防御	78
特攻	109	特防	85	速度	100

各项能力极限值

HP	360	攻击	293	防御	280
特攻	348	特防	295	速度	328

属性为火，受到的攻击效果如下：

效果2倍：水、岩石、地面；

效果一般：普通、电、格斗、毒、飞、超能、鬼、龙、恶；

效果减半：火、草、冰、虫、钢。

特性为烈火(もうか)，自己HP 1/3以下时火系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：撞击(たいあたり)
——：瞪眼(にらみつける)
——：烟幕(えんまく)
——：火花(ひのこ)
06：烟幕(えんまく)
12：火花(ひのこ)
21：电光石火(でんこうせっか)
31：火炎车(かえんぐるま)
45：流星(スピードスター)
60：火焰喷射(かえんほうしゃ)

可以装备的技能机器

01	05	06	10	11	15	17
21	26	27	28	31	32	35
38	40	50	H1	H4	H6	42～45

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	カウンター
かみなりパンチ	こらえる
ころがる	すてみタックル
スピードスター	ちきゅうなげ
どろかけ	ねごと
のしかかり	ばくれつパンチ

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
暴走/あばれる	90	100%	20	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱。	和057号火爆猴遗传。
起死回生/きしかいせい	—	100%	15	威力随着HP减少而增大。	和288号过动猿遗传。
嚎叫/とおぼえ	—	—	—	40自己攻击升一级。	和228号恶魔猎犬遗传。
电光石火/でんこうせっか	40	100%	30	必定先出。	和019号小拉达遗传。
崩击之爪/ブレイククロー	75	95%	10	50%机率令敌防御降一级。	和335号杀手猫遗传。
索要/ほしがる	40	100%	40	能偷到敌人装备的道具，通信对战中令敌装备的道具无效化。	和264号音速鼬遗传。
乱抓/みだれひっかき	18	80%	15	二至五次连续攻击。	和057号火爆猴遗传。
识破/みやぶる	—	100%	40	敌回避率恢复为最初状态，普通、格斗系技能能打中幽灵系妖怪。	和235号图图犬遗传，图图犬素描习得。

注：以上所有技能均可通过图图犬素描来遗传。

ほのおのパンチ　まるくなる
みがわり　メガトンキック
メガトンパンチ　ものまね
れんぞくぎり

生蛋分组为陆上组。公母比例：♂ 87.5%、♀ 12.5%。蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

因为爆风鼠耐久不足，要想在对战中占有一席之地，速度就显得非常重要。尽量挑选性格修正速度的火球鼠进行培养。而遗传技能中，为了配合爆风鼠的特性，起死回生是最值得遗传的。

因此，最适合爆风鼠使用的配招方案为：替身+起死回生+本系招+物攻招/虚张声势。努力分满速度和物攻，性格减物防或者特防，修正速度。再次提醒各位，使用替身要特别注意HP不要为4的倍数。道具可以装备光粉，使用速度果也是不错的选择。利用不错的速度抢先替身，若替身被打掉就再次替身，没有被打掉就用物攻招进行攻击，物攻招可以选择瓦割/地震来对付岩石系；塌方也值得选用，30%的害怕发动的话对我方优势不小；也可以选用虚张声势来混乱对手，利用对手攻击失败来进攻。等到HP降到1时，特性发动后再使用本系招，威力巨大。本系招的选用还得看个人喜好，火焰放射、大字火、燃烧殆尽都各有优劣，而这时候使用起死回生也足足有200的威力，大可秒杀不少PM。同其它所有使用此战术的PM一样，遇到对手速度超越自己、或者有先制攻击招数/沙尘/冰雹天气的PM，都会被轻易打败，不过这些招数都比较冷门，因此此这套配招还是很有使用价值的。

忍耐+起死回生+本系招+反击也是类似的战术，只是先利用反击摧残对手的物攻型PM，再利用忍耐使HP降低到1后使用上述战术。尽管反击能有效地打击对手，使用的话存在不少危险性，遇到对手高物攻岩石/地面本系的PM贸然使用反击也有被秒的危险，但未强化的非地面/岩石本系的PM对会反击的爆风鼠使用地震或塌方无疑就是自杀……

另外一些简单的用法，可以采用塌方/地震/燕返/瓦割四选三，努力分法同上，配合本系的燃烧殆烬进行以物攻为主的双刀攻击。本身物攻不高，能够用来强化物攻力的也只有遗传来的嚎叫，使用一次只能提升物攻一阶段，因此若要这样使用，最好先接力物攻。而它相比别的物攻PM的优势在于自身是火系本系，若对手想用盔甲鸟当物防盾牌，我们就能用火系招数有效地解决盔甲鸟。

因为爆风鼠只能掌握本系+闪电拳的特攻招数，不适合用于纯特攻。但可以搭配物攻进行双刀。为了不浪费努力，到物攻上也能有效地打击对手，剩余两招可以配崩击之爪+物攻招。这样的话，努力可以全部分给特攻和速度。若猜测到对手换上水系PM，可以用闪电拳打对手个措手不及；若对手换上特防盾牌，则可以用崩击之爪降低对手物理防御后用物攻招打击对手，50%降低防御的概率还是很容易发动的。

爆风鼠还可以使用压制+塌方的攻击组合，利用招数的附加效果进行双封锁，但自身耐久不足难以成功。乱抓用来破坏对手的替身战术，索要用来夺取对手的道具，识破用来对付鬼系PM，电光石火来破坏对手的忍耐/替身战术，这些都是有一定的实用价值的，具体还得根据实战情况选用。因为爆风鼠被地震克制，也不会什么特别适合双打使用的招数，因此不推荐在双打中使用。

最后，附上LV5的极品火球鼠的能力，供各位生蛋时参照对比。



大力鳄(オーダイル)

大力鳄，大颚宠物小精灵。张开大嘴威吓对方，用巨大的后腿猛踢地面，从而用极快的速度突进来攻击对手。



能力方面

种族值

HP	85	攻击	105	防御	100
特攻	79	特防	83	速度	78

各项能力极限值

HP	374	攻击	339	防御	328
特攻	282	特防	291	速度	280

属性为水，受到攻击效果如下：

效果2倍：电、草；

效果一般：普通、格斗、毒、地面、飞行、超能、虫、岩、鬼、龙、恶；

效果减半：火、水、冰、钢。

特性为激流(げきりゅう)，自己HP 1/3以下时水系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：抓(ひっかく)

——：瞪眼(にらみつける)

——：愤怒(いかり)

——：水枪(みずでっぽう)

07：愤怒(いかり)

13：水枪(みずでっぽう)

21：撕咬(かみつく)

28：鬼脸(こわいかお)

38：割裂(きりさく)

47：噪音(いやなおと)

58：高压水泵(ハイドロポンプ)

可以装备的技能机器

10	17	18	21	23	31
32	40	H1	H3	H4	01～03
05～07	13～15	26～28	42～45	H6～H8	

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	カウンター
こごえるかぜ	こらえる
すてみタックル	ちきゅうなげ
つるぎのまい	どろかけ
ねごと	のしかかり
ばくれつパンチ	みがわり
メガトンキック	メガトンパンチ
ものまね	れいとうパンチ
れんぞくぎり	

生蛋分组为怪兽组+水中(1)。公母比例：♂ 87.5%、♀ 12.5%。蛋孵化需要步数：5120步

推荐用法

大力鳄没有物理上的弱点，HP和物防都相当不错，因此用做物防盾牌是再合适不过了。既然确定用法，那努力值大可全部分给HP和物理防御。性格也优先选取修正物理防御的。物防盾牌主要针对对手接力物攻后的PM使用，因此尽管自身防御很高，反击还是非常值得选用。

接力物攻时，由于岩石系/地面系的物攻型PM的攻击、打击面和耐久都相当不错，使用很频繁，因此大力鳄本系的高压水枪用来克制那些PM非常合适，即使不分努力给特攻，也能对岩石/地面系的PM造成致命伤害；剩余两招，睡觉用来恢复HP，配合睡觉果，非常值得选用；而为了不浪费自身优秀的物攻能力，最后一招还可以配燕返来克制草系，或者配地震来克制电系，看准对手换上克制自己的PM时使用，有效地打击对手后再换下。

如果想在用做物防盾牌的同时进攻，可以考虑配剑舞+地震+塌方/原始力量+睡觉，装备睡觉果。努力分法可以同上种配招一样分，也

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
暴走／あばれる	90	100%	20	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱。	和034号尼多王遗传。
岩崩／いわなだれ	75	90%	10	30%机率令敌害怕，二体攻击。	和248号巨大甲龙遗传。
咬碎／かみくだく	80	100%	15	20%机率令敌特防降一级。	和248号巨大甲龙遗传。
原始力量／げんしのちから	60	100%	5	10%机率让自己全部能力升一级。	和139号多刺菊石兽／オムスター遗传。
龙之爪／ドラゴンクロー	80	100%	15	无特效。	和248号巨大甲龙遗传，巨大甲龙使用技能02号机器学会。
玩泥／どろあそび	—	100%	15	使用后自己受到电系攻击时伤害半减。	和258号水跃鱼遗传。
高压水泵／ハイドロポンプ	120	80%	5	无特效。	和139号多刺菊石兽遗传。
玩水／みずあそび	—	100%	15	使用后自己受到炎系攻击时伤害半减。	和054号可达鸭遗传。

注：原始力量也可以从巨大甲龙处遗传，巨大甲龙则是先从大力鳄处遗传到后，再学到龙爪咬碎等一并遗传给大力鳄，这样的好处就是可以同时遗传到龙爪+咬碎+塌方+原始力量。

可以分一部分给物攻。在用做物防盾牌同时利用对手无法对自己造成大伤害的空档强化物攻来进行攻击。这样配比上面那种用法的优势在于除了用做物防盾牌外还能起到不错的攻击作用；而缺点就是放弃了反击和高压水枪，在面对对手接力过多次物攻后的PM时难以应付，一发地震或者塌方都无法对对手造成致命伤害，反而会被对手用两次物攻强行打死。尽管大力鳄能掌握讨厌声音，但实用性远远不如剑舞，不过用做干扰的话可以考虑选用。

因为大力鳄能掌握不少不错的特攻招数，尽管特攻能力平平，但喜欢出奇或者养出极品修正特攻的大力鳄的朋友还是可以一试，咬碎+龙爪+高压水枪+冰冻光线也正好能凑满四招强力特攻招数。另外用鬼脸降低对手速度后再使用塌方使对手害怕也是不错的战术。

如果想用大力鳄进行控场，则可以把努力分给速度和物攻，配地震+塌方+高压水枪+剑舞，接力速度后再剑舞进行控场。大力鳄的优势在于高压水枪能够有效克制地面系的物防盾牌如轮皮象、穿山王等，即使遇到对手盔甲鸟，用高压水枪没能秒掉对手而被吼走的话，只需要用音速蝉替身+保护+接力就可，重新接力了速度再剑舞也非常轻松。

在双打中，大力鳄也同样可以作为物防盾牌使用。这时原本在单打中很不起眼的冰冻风就有了用武之地，因为是二体攻击，能够同时降低对手两只PM的速度各一阶段，这时再使用塌方来使对手害怕。而地震因为是三体攻击且威力可观，推荐选用。最后一招则根据队伍需要搭配。

最后，附上LV5的极品小锯鳄的能力，供各位生蛋时参照对比(见左下图)。



森林蜥蜴(ジュカイン)



森林蜥蜴，密林宠物小精灵。在热带雨林中非常强悍，会细心培育草木的口袋妖怪，通过晒太阳来调节自己的体温。

能力方面

种族值

HP	70	攻击	85	防御	65
特攻	105	特防	85	速度	120

各项能力极限值

HP	344	攻击	295	防御	251
特攻	339	特防	295	速度	372

属性为草，受到的攻击效果如下：

效果2倍：虫、飞、毒、火、冰；

效果一般：普通、格斗、超能、岩石、鬼、龙、恶、钢；

效果减半：水、电、草、地。

特性为深绿（しんりょく），自己HP 1/3以下时草系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：拍打（はたく）
——：瞪眼（にらみつける）
——：吸取（すいとる）
——：电光火石（でんこうせっか）
06：吸取（すいとる）
11：电光火石（でんこうせっか）
16：连续斩（れんぞくぎり）
17：追击（おいうち）
23：噪音（いやなおと）
29：刃叶斩（リーフブレード）
35：高速移动（こうそくいどう）
43：打倒（たたきつける）
51：见切（みきり）
59：刀背打（みねうち）

若保持草蜥蜴的形态不进化，可在46级学会强力抽取（ギガドレイン），但刃叶斩（リーフブレード）就只能通过回忆学到了。

可以装备的技能机器：

01	02	05	06	15	17
19	31	32	39	40	H1
09～11	20～23	26～28	42～45	H4～H6	

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
カウンター　かみなりパンチ
こらえる　すてみタックル
スピードスター　ちきゅうなげ
つるぎのまい　どろかけ
ねごと　のしかかり
ばくれつパンチ　みがわり
メガトンキック　メガトンパンチ
ものまね　れんぞくぎり



生蛋分组为怪兽组+龙组。公母比例：♂ 87.5%、♀ 12.5%。蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

森林蜥蜴最常用也是最好用的方法就是利用高速和高特攻进行强力特攻。自身能够学会优秀的特攻招数，叶刃斩、咬碎、龙爪和闪电拳正好凑满4招，打击面也相当不错，而努力则毫不犹豫地分满特攻和速度，性格也选取修正速度的为最佳，修正特攻保证威力也可以。推荐使用光精灵接力冥想，或者用萤火虫接力萤火给它来进行控场。道具推荐携带聚焦镜片来提升自身的会心率，叶刃斩本身就有25%的会心率，装备聚焦镜片后会心率上升到33.2%，而其他的攻击招的会心率也有12.5%，在进攻时偶尔发动一次可是会破坏对手的整体战术的。森林蜥蜴的耐久尽管不好，但也不是很差，受到一次强力攻击后不容易致死，这时候正好能够发动特性从而使叶刃斩发挥出最大的威力。

森林蜥蜴的特攻非常优秀，特性也能提升草系威力，若用于纯物攻未免太过浪费，但它能掌握丰富的物攻好招，还有剑舞强化物攻，用于双刀还是相当不错的。若打算这样使用，则先得考虑清楚是重视物攻还是重视特攻。

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
咬碎/かみくだく	80	100%	15	20%机率敌特防降一级。	和248号巨大甲龙/バンギラス遗传。
奋斗/がむしゃら	—	100%	5	敌HP多于自己时才能命中，使敌HP减为与自己相同。	和260号巨沼怪遗传。
玩泥/どろあそび	—	100%	15	使用后自己受到电系攻击时伤害半减。	和260号巨沼怪/ラグラージ遗传。
崩击之爪/ブレイククロー	75	95%	10	50%机率令敌防御降一级。	和112号铁甲暴龙遗传，铁甲暴龙和335号杀手猫遗传。
寄生种子/やどりぎのダネ	—	90%	10	每回合吸取敌HP最大值的1/8，自己交换妖怪后仍有效，对草系妖怪无效。	和001号妙蛙种子遗传。
龙之息/りゅうのいぶき	60	100%	20	30%机率敌麻痹。	和334号云龙遗传。

若以物攻为主，可配剑舞+地震+瓦割/燕返+叶刃斩，努力分给速度和耐久或者物攻，通过剑舞提升物攻后攻击，叶刃斩有本系修正和25%的会心率，能给对手造成很大的威胁；而地震反克火系毒系，燕返反克虫系，瓦割反克冰系，都有不小的选用价值。

若以特攻为主，则可配剑舞+瓦割+叶刃斩+咬碎，努力分给特攻和速度。瓦割+咬碎的打击面很广，对除了大力甲虫外所有PM都没有减半的情况发生，独门绝技叶刃斩也是一定要选用的。

上述战术的共同点在于利用森林蜥蜴的高速度来抢先剑舞，提升物攻同时承受下对手的一次攻击来发动特性，再发动攻击，若对战允许使用危急时提升能力的果实还会更加好用。双刀最大的好处就是不会被对手的盾牌型PM扰乱了进攻：遇到物防盾牌用特攻，遇到特防盾牌用物攻，有效地破坏对手的防御战术。

森林蜥蜴最BT的用法莫过于采用替身+叶刃斩+奋斗+影分身/气合拳的组合了，性格选取减物防或者特防并修正速度的，努力分满速度，剩余给特攻，若选用气合拳也可以分一部分给物攻。道具装备光粉，配合会使用先制攻击招数的队友一起使用。这一战术能有效对付诅咒卡比兽、冥想快乐蛋、冥想水都神等速度比不过草蜥蜴的强力PM，利用替身安全降低自己的HP；利用对手攻击没命中的间隙影分身或者用气合拳来攻击，推荐用影分身，对手一次攻击打不中对我方来说就是机会；等到HP安全降到1之后，使用奋斗让对手的HP也降到1，即使自己被打死，换上会先制攻击招的PM也能解决对方了。若此时运气好，光粉+影分身的效果发动，则用叶刃斩解决对手后再奋斗对手的下一只PM……准备一只这样的草蜥蜴在队伍中，在遇到自己难以对付的PM时可以采用此战术与对手同归于尽。需要注意的是，奋斗对鬼系PM无效，因此切忌对鬼系PM使用此战术。若对手队伍中有巨大甲龙，则可考虑替身三次就不再替身，以保证不会被沙尘刮死，这时尽管使用奋斗无法达到最佳效果，但还是能将对手的HP削减到很少，再使用先制攻击的招数还是有希望杀死对手的。

另一种恶搞型的森林蜥蜴，同样是利用高速来进行骚扰。配招推荐为替身+保护+虚张声势+种子机枪，努力分满速度和特攻，性格修正速度，装备饭菜使用。利用高速来进行替身+保护的消耗，通过保护+虚张声势的组合来让对手自残。种子机枪主要是用来破坏对手的替身，具体的使用方法可以参考上期《掌机王SP》上刊登的《口袋妖怪详尽分析》中的水都守护神部分，和拉迪亚斯相比，森林蜥蜴的优势在于有相当有效的手段来对付对手的替身，同时还能给对手带来不小的伤害，而且森林蜥蜴的速度比水都更快，能够对耿鬼、跳跳棉等高速PM采用这一消耗+干扰并行的战术。

森林蜥蜴最大的天敌莫过于速度超越它并且又会克制草系ＰＭ招数的化石翼龙和大爪蝠，遇到它们的话还是立即换下为好，免得造成不必要的损失；寄生种子作为干扰招数可以考虑保留，来骚扰对手。

双打时，森林蜥蜴能够有效地利用速度进行强力特攻，推荐配地震+寄生种子+叶刃斩+奋斗，先利用寄生种子骚扰，HP不多时采用特性发动后的叶刃斩攻击，或者用奋斗大量削减对手PM的HP，而地震则可以用来攻击个出其不意，配合飞行系/浮游的队友来给对手造成伤害。森林蜥蜴薄弱的耐久无法坚持很久，利用高速尽可能地对对手造成伤害才是上策。

最后，附上LV5的极品草蜥蜴的能力，供各位生蛋时参照对比。



火鸡战士（バシャーモ）

火鸡战士，烈火宠物小精灵。能够学会各类使用拳脚的格斗技，身体上羽毛几年内就会



老化，旧的羽毛燃烧掉之后，会有新的羽毛长出来。

能力方面

种族值

HP	80	攻击	120	防御	70
特攻	110	特防	70	速度	80

各项能力极限值

HP	364	攻击	372	防御	262
特攻	350	特防	262	速度	284

属性为火+格斗，受到的攻击效果如下：

效果2倍：水、飞行、地面、超能；

效果一般：普通、格斗、电、岩石、鬼、龙、毒；

效果减半：火、草、冰、恶、钢；

效果1/4：虫。

特性为烈火(もうか)，自己HP 1/3以下时火系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：火焰拳(ほのおのパンチ)

——：抓(ひっかく)

——：叫声(なきごえ)

——：蓄气(きあいだめ)

——：火花(ひのこ)

07：蓄气(きあいだめ)

13：火花(ひのこ)

16：二段踢(にどげり)

17：啄(つつく)

21：泼沙(すなかけ)

28：巨大化(ビルドアップ)

32：电光石火(でんこうせっか)

36：火炎踢(ブレイズキック)

42：割裂(きりさく)

49：鹦鹉学舌(オウムがえし)

59：天升拳(スカイアッパー)

若保持小火鸡的形态不进化，可在43级学会火焰喷射(かえんほうしゃ)，但火炎踢(ブレイズキック)就只能通过回忆学到了。

可以装备的技能机器

01	05	06	08	10	11	15
17	21	31	32	35	50	H1
H4	H6	26～28	38～40	42～45		

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	カウンター
かみなりパンチ	こらえる
すてみタックル	スピードスター
ちきゅうなげ	つるぎのまい
どろかけ	ねごと
のしかかり	ばくれつパンチ
ほのおのパンチ	みがわり
メガトンキック	メガトンパンチ
ものまね	れんぞくぎり

生蛋分组为陆上组。公母比例：♂ 87.5%、♀ 12.5%。蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

在PM的对战中，火鸡战士可以算是宝石三主角PM中评价最差的了。的确，尽管有着优秀的两攻，但耐久太差，速度又是比上不足比下有余。水、飞行、地面、超能4个弱点的攻击招数在对战中使用频率也是相当的高。但它也并非完全不能用。

若对战允许使用速度果，那么火鸡战士完全可以采用忍耐+起死回生+火系招+物攻招的组合，尽量选取性格修正速度的进行培养，努力分满速度和物攻，计算精确的话可以把速度加到266，保证速度果发动后速度能超越化石翼龙；因为使用起死回生为本系，HP为1时威力

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
虚张声势/いばる	—	90%	15	敌混乱但攻击升二级。	和053号猫老大遗传。
岩崩/いわなだれ	75	90%	10	30%机率令敌害怕，二体攻击。	和323号火山骆驼遗传。
反击/カウンター	—	100%	20	把自己受到的物攻伤害加倍反馈给敌人，必定后出。	和288号过动猿遗传。
起死回生/きしかいせい	—	100%	15	威力随着HP减少而增大。	和288号过动猿遗传。
苏醒/きつけ	60	100%	10	可以加倍伤害麻痹中的敌人，但敌人的麻痹会解除。	和235号图图犬遗传。
忍耐/こらえる	—	—	10	即使受到使自己HP被减为0的攻击时，HP也会剩下1点，使用当回有效，合连续使用成功率会逐渐降低，必定先出。	和288号过动猿遗传。

注：以上所有技能都可通过图图犬素描来遗传。

足足有300，而特性发动后使用火系招数威力也相当不错；独门绝技火焰踢尽管附加效果不错，但命中存在一定问题，是否选用还看个人爱好；最后一招推荐配地震，尽管塌方能够反克飞行系，但使用非本系的塌方攻击飞行系也才150威力，而用起死回生的话即使威力减半也仍然有150的威力，因此还是保留威力更大一点的地震吧；不过如果想赌30％的害怕效果发动，也可以选用塌方。若不接力速度的话，不推荐使用替身+起死回生的战术，因为自身速度不足，往往还没来得及替身就会受到重创，速度果即使发动效果，也无法安全使HP降到1，从而使整个战术功亏一篑。

同样，火鸡战士也可以采用反击+忍耐+起死回生+火系招的组合，用法和上文的爆风鼠的这一战术相似，只是必须搭配速度果使用，这里就不再罗嗦了。

若打算使用火鸡战士控场，建议配剑舞/锻炼+地震+瓦割+塌方/火系招，努力同样是分满速度和物攻，接力速度后剑舞控场。若打算接力速度和物攻给它，大可放弃剑舞多学一招物攻招来增加打击面。火系招的存在可以有效地威胁对手的钢系物防盾牌，但若遇到轮皮象这样地面系的物防盾牌，物理方面打不死也烧不死，自己反而会被它本系的地震秒杀，所以还是立即换下为好。和爆风鼠、大力鳄相比，它有格斗这一物理本系的攻击招，杀伤力更大一些，特攻能力也更强一些。

火鸡战士能够掌握不少容易会心的招数，因此可以利用它那比上不足比下有余的速度配合聚焦镜片进行游击。若打算这样使用，努力大可全部分给耐久，而杀伤方面就期待会心的发动吧。配招方面，切割+火焰踢都有25%的会心率，装了聚焦镜片后会心率上升到33.2%，值得选用；双飞踢作为本系招数，有两次攻击判定，也会使会心的概率得到了相对的提升，还可以用来破坏对手的替身，也是不错的；最后一招可以配电光石火，正好能配合上文中草蜥蜴的替身+奋斗的无赖战术；也可以考虑保留燃烧殆尽，尽管没有会心率，威力还是相当恐怖，反正是游击，下降的能力换下后就恢复了；遇到自己克制的对手换上，打一下就闪人，万一会心了就赚大了。

火鸡战士被地震克制，也没有什么特别适合双打的招数，不推荐在双打中使用。它最大的天敌莫过于装备守旧器、沙地狱特性的三地鼠了，遇到的话无法换下，速度又超不过，被它本系的地震一下就秒了，毫无还手之力；但若使用的是忍耐+速度果型的火鸡战士，则可利用此机会忍耐，让速度果发动，再用起死回生反过来秒它。因为三地鼠的极限速度是372，忍耐型的火鸡战士一定要把速度加过248，这样才能保证速度果发动后的速度能够超越对方。

最后，附上LV5的极品小火鸡的能力，供各位生蛋时参照对比。



巨沼怪（ラグラージ）

巨沼怪，沼鱼宠物小精灵。能够预感到暴风和海啸的来临，然后会堆积岩石来保护自己在海边的窝。在水中游动的速度和快艇不相上下。



能力方面

种族值

HP	100	攻击	110	防御	90
特攻	85	特防	90	速度	60

各项能力极限值

HP	404	攻击	350	防御	306
特攻	295	特防	306	速度	240

属性为水+地面，受到的攻击效果如下：

效果4倍：草；

效果2倍：无；

效果一般：普通、水、冰、格斗、地面、飞行、超能、虫、鬼、龙、恶；

效果减半：火、毒、岩、钢；



无效：电。

特性为激流(げきりゅう)，自己HP 1/3以下时水系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

——：撞击(たいあたり)
——：叫声(なきごえ)
——：拨泥(どろかけ)
——：水枪(みずでっぽう)
06：拨泥(どろかけ)
10：水枪(みずでっぽう)
15：克制(がまん)
16：泥浆喷射(マッドショット)
20：识破(みやぶる)
25：玩泥(どろあそび)
31：突进(とっしん)
39：浊流(だくりゅう)
46：保护(まもる)
52：地震(じしん)
61：奋斗(がむしゃら)

若保持水跃鱼的形态不进化，可在42级学会高压水泵(ハイドロポンプ)，浊流(だくりゅう)就只能通过回忆学到了。

可以装备的技能机器

01	03	10	17	18	21	23
31	32	39	H3	H4	05～07	
13～15	26～28	42～45	H6～H8			

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	カウンター
こごえるかぜ	こらえる
ころがる	すてみタックル
ちきゅうなげ	どろかけ
ねごと	のしかかり
ばくれつパンチ	まるくなる
みがわり	メガトンキック
メガトンパンチ	ものまね
れいとうパンチ	

生蛋分组为怪兽组+水中(1)。公母比例：♂87.5%、♀12.5%。蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

巨沼怪的耐久非常优秀，因为弱点单一，无论用作特防盾牌还是物防盾牌都相当不错，但自身速度低下，绝大多数的草系PM都比它快，因此遇到对手草系PM还是立即换下为好。

盾牌型巨沼怪：用做盾牌的话，努力可以根据盾牌的需要进行分配，用做特防盾牌就分



遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
冰球/アイスボール	30	90%	20	不受控制地攻击五回合，每次威力倍增，Miss则从头算起，自己变圆后威力倍增。	和363号海獭遗传。
吵闹/さわぐ	50	100%	10	使用后2～5回合，双方妖怪都不会陷入睡眠状态。	和293号音波怪遗传。
诅咒/のろい	—	—	10	属性不明，鬼系妖怪使用时减少自己HP最大值的1/2，每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其它系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级。	和293号音波怪遗传。
践踏/ふみつけ	65	100%	20	30%机率令敌害怕，打中变小的敌人时威力倍增。	和293号音波怪遗传。
镜像反射/ミーラーコート	—	100%	20	把自己受到的特攻伤害加倍反馈给敌人，必定后出。	和222号太阳珊瑚遗传。
精神回复/リフレッシュ	—	—	20	自己从中毒、麻痹、烧伤的状态解除。	和222号太阳珊瑚遗传。



给特防，用做物防盾牌就分给物防。反击和镜面反射用来谋害对手非常合适，为保证能反死对手，用做物防盾牌就选用镜面反射；用做特防盾牌则选用反击。剩余几招，睡觉用来恢复HP，本系的地震即使不分努力给物攻还是有很大的威力，而特性发动后使用水系招数威力也不错——水系招数还是期待高压水枪吧，赤潮存在命中问题，30%降低对手命中的附加效果也不尽人意。这样使用的话，建议道具装睡觉果，从而让巨沼怪更好地起到盾牌的作用。因为它那低下的速度，保留吼叫来破坏对手的接力也相当不错。

另一种游击型的盾牌是睡觉+梦话+攻击招的组合，睡觉梦话的优势就在于遇到克制自己的对手可以毫不犹豫地换下，且在睡眠中也能通过梦话进行攻击，所以换上后也可以有效地给对手造成伤害。而攻击招则可以采用地震+塌方这样打击面广泛的组合；高压水枪+报恩、地震+冰冻光线这样对除鬼蝉外全PM都没有减半情况发生的攻击组合也值得选用。

诅咒型巨沼怪，将努力分满特防，剩余分给HP或者物攻。配招则是诅咒+睡觉+地震+塌方，装备睡觉果或者饭菜使用。通过诅咒来提升自己的物攻和物防的能力，再利用地震+塌方的攻击组合进行攻击。和同样擅长这一战术的卡比兽相比，巨沼怪的物理耐久更为优秀，但美中不足的是被草系4倍克制，只有当确认对手没有草系或者会草系攻击招的PM被除掉之后才能顺利开展此战术。不过这样用的话，遇到对手高速干扰型的PM会非常难看，尤其是研究中提到过的替身+保护+虚张声势的战术，能够活活消耗死这样的巨沼怪。遇到采用此战术的对手，还是乖乖换下吧。

变圆型巨沼怪，努力大可完全分给HP和特防，靠变圆来提升自身物防以及滚动和冰球的威力，配招自然就是变圆+滚动+冰球+睡觉了。利用自身优秀的耐久，变圆后发动攻击，滚动或者冰球第一发的威力就有60，后面还成倍递增，依次为120、240、480、960，相当恐怖，缺陷就是一旦没命中就得从头再来，因此一定要培养好和巨沼怪的亲密度。

另外的一些BT用法，可以用撒泥浆+分身来提升自身回避并降低对手命中，再采用攻击/消耗招数来给对手造成伤害，这样使用的话可以考虑配气合拳，利用对手攻击落空时使用气合拳进行强力攻击；若允许使用速度果，巨沼怪也可以采用奋斗+忍耐的战术，忍耐到HP只有1的时候速度果发动，再用奋斗把对手的HP也降低到1。但巨沼怪速度较慢，极限速度240，速度果发动后也才360，仍无法超越很多PM，所以此战术不推荐。

双打中例举一个巨沼怪的BT用法：采用变圆型巨沼怪，双打和巴大蝴一同派上，巴大蝴交换复眼特性给巨沼怪，从而使冰球和滚动的命中达到100%，然后再用会“请别打我”的PM掩护巨沼怪用滚动和冰球发动攻击。这样一来，除非对手使用保护或者用塌方让巨沼怪害怕，否则将无法中断巨沼怪的攻击。冰球/滚动顺利地使用到最后几次，能够秒倒一大片！

最后，附上LV5的极品水精灵的能力，供各位生蛋时参照对比。



在文章结束前，再对正文中作一些补充说明：升级所学招式中的“——”指的是PM的初始招数。所谓各项能力极限值，指的是在个体指满、性格修正、努力值满的情况下的极限数值。而每对PM最后所给出极品PM，其数值都是无性格修正、无努力值的，有性格修正的话，+的能力乘1.1、—的乘0.9即可。由于重要配招已在用法中提及，故文中PM可装备技能机器一项只给出编号，应用时请大家在游戏中自行对照。除非文中特别注明，否则文中所有招式，都以《绿宝石》和《火红·叶绿》为准。而具体在实际游戏和对战时如何使用PM，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。

随时随地欣赏FLASH
——FLASH转换软件教程

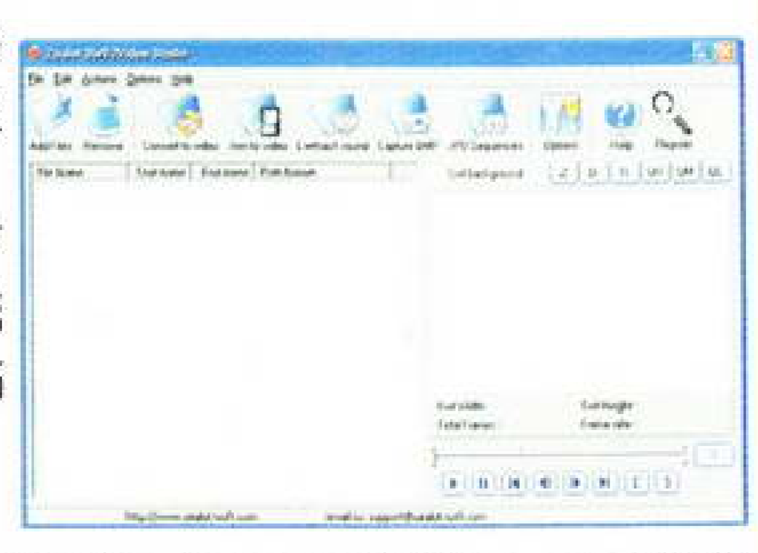
文 水手&马修
编 马修

马修：网络普及了这么多年，相信大家都对FLASH早已不觉陌生了。虽说大多都比较简单，但其中也不乏《流氓兔》、《大话三国》、《大学自习室》这样的精品，然而无论是大多数烧录卡用的Meteo，还是电影卡、CF卡用的视频音频转换软件，乃至PSP用的视频转换软件，都不能直接转换SWF格式的文件。

这篇教程中的软件虽然不是掌机专用，但确实可以把掌机的影像播放功能发挥得更好。PS：如果您是转换高手，请自觉跳过此页哦。(笑)

相当好用的Zealot SWF2Video Studio

这款软件是目前非常流行的一款FLASH转AVI、MPG格式的软件，目前已经出到1.42版，而1.41版已经有了汉化补丁。这个软件的界面如右图：



这个软件使用起来还是比较简单的，按Add Files会下拉出三个菜单，点击后第一项为添加单个的SWF文件，第二项为添加整个文件夹中的SWF文件，第三项则是添加临时文件夹中的FLASH文件。如果要删除文件则点Remove，其中第一项是删除选定文件，第二项则是清空整个菜单。



▲转换出的AVI格式画面，中间的字是提示注册的信息。

文件的设置在Option中，General下的Use below选项是输出文件路径设置；General还有声音选项以及转换后是否组合、转换全部影像等选项。除了General，Option下还有输出的AVI、MPG等文件的参数设定，比如长宽、大小等。接着按Convert to video或Join to video就可以转换了。

该软件转换速度一般，比如总长度6分11秒、SWF格式的《流氓兔》动画大小为687KB，在毫无压缩的情况下转换成AVI格式后为33MB，用Meteo转换成GBA格式后为6.53MB (52.24Mb)，用转换君转换成MP4格式后则是5.2MB。

国产软件——Flash转换王

下面要说的是一款国产软件，这款软件由于是全中文的，因此使用起来感觉非常亲切。界面如右图。



点击“添加一个Flash文件”按钮进行Flash文件的添加后进入“设置具体的转换参数”窗口。在这个窗口中能指定Flash文件转换后的格式与相应格式的参数设定，这里仍然推荐转换为AVI格式，如果是烧到烧录卡中放GBA上用，最好“导出AVI格式参数设置”中将长和高设置为对应GBA屏幕的240与160，这样转换出来的Flash烧到GBA上失真最小。点击确定后就完成了一个Flash文件的添加与转换设置工作，如果一次需要转换多个Flash只需重复以上步骤即可。

Flash添加完毕后点击"开始转换"按钮后进入"Flash声音采集(录音)设置"窗口，在选择的录音输入端口下拉列表有很多选择，可根据实际情况选择，如不需添加其他声音的话一般选最下面那项(不同的声卡可能出现的选项不同如：立体声混音，波形输出混音等)，如果选错，转换后的Flash将没有任何的声音，这点大家可要好好注意了。完成相关设置后点击"确定"后便开始Flash的转换。需要注意的是，在采集FLASH声音时，不要让系统发出其他声音，否则会被统统录进转换好的文件中。另外，由于方便网络传输的原因，Flash版的M TV一般声音都比较次，而转到卡上就只能用不堪入耳来形容了，推荐转换无声的Flash后用软件合成MP3到Flash中再进行转换，这样会好很多。当然了，如果您对自己的歌喉比较自信的话，也可以在FLASH转换王中将音频的采集设为"麦克风"。可能有的朋友运行Flash转换王时会报错或者提示DirectX版本，装上Window Media Format Runtime驱动和Direct X 9后基本上就都解决了。



不过FLASH转换王转换后的文件比较大，不压缩的情况下竟然达到了136M。如果没注册的话，在屏幕左上角还有很大的未注册用户字样。

下面有两点提示大家：

1.使用Meteo转成GBA格式时，虽然Flash对码率的要求并不太高，但仍不应设置过低，过低会使软件产生BUG，如码率低于20K/秒时不但画面模糊不清，而且生成的ROM极大，甚于有可能超过256Mb的极限致使转换失败；而码率高虽然有助于画质的提高，但有可能会使生成的ROM声音和画面轻微的不同步。个人建议30～60K/秒的码率最好。笔者用40K的码率转的《大话三国》感觉不错，256Mb的卡里能装下13分钟左右的Flash呢。

2.以上两款均为商业软件，网络下载的试用版在转换后都会出现不小的提示购买注册的字样一直出现在画面的醒目之处。

精典FLASH动画简介

流氓兔

睡眼惺忪的兔子，愚蠢凶恶的猪，还有各种可爱的、狡猾的、顽皮的小动物们，来演绎一段段趣味小故事，听起来像童话，实则恶搞得有些变态，虽说粗俗，但又经常会弄些匪夷所思的奇思妙想让人开怀大笑。



▲流氓兔确实让人捧腹。

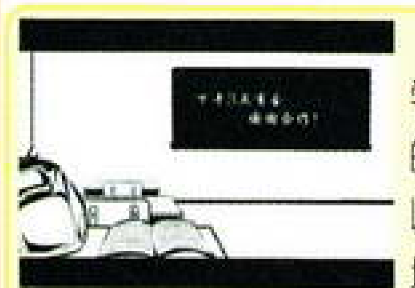
稻草人

那天，我确认我那本来用来打鸟的石头打在了不知放在这里多久的稻草人上，它晃了晃，但我总觉得它是在动……



▲古老的东方有一种说法：人形的东西放久了，就会有邪灵进驻……

大学自习室



《大学自习室》堪称诞生在网络的又一款FLASH经典，作者以亲身的所见所感，将象牙塔的浮躁展现得淋漓尽致，源自平凡生活的艺术自然受到平凡中人的喜爱和接受，因为这就是我们正在或曾经有过的生活。

东北人都是活雷锋

▲《东北人都是活雷锋》在国内至少有5个FLASH版本。

大白话的《东北人都是活雷锋》不仅让中国有了网络歌手这一新名词，也让音乐爱好者们发现——歌曲，竟然可以"下里巴人"到这种程度！

大话三国

刘、关、张，还有赵云、黄忠等三国名将，也被恶搞起来，一开始只是在一起演绎一些被改得极度猥琐恶搞的《三国演义》故事，如凤仪亭、千里走单骑、长坂桥喝退曹兵等，后来增加了一些原创的内容，如《小兵的故事》就堪称经典，到如今，这些武将们还客串到MTV中了。



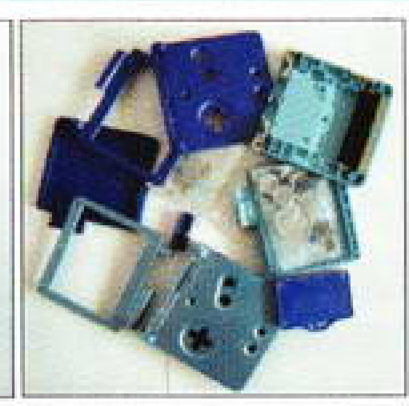
▲《大话三国》已经被刻成DVD卖了……

GBA SP的按键修理

文 gokumine
编 马修

有些朋友在使用GBA SP的时候，出于爱机的漂亮就给SP换个外壳，不过很多时候换了外壳以后麻烦事情就来了，最主要的就是按键变得不太灵活了，这种情况大家应该身有体会吧？今天我就和大家说一下这种情况下的解决办法，以及在其他按键出现问题以后的修理。





▲GBA SP的非官方外壳。

现在的掌机外壳做工确实是有失水准。换好外壳以后首先最影响的就是主机的L和R键，经常要使劲按才有反应，这种原因都要归功于质量不过关的外壳。所以看L和R键也能分辨翻新机。

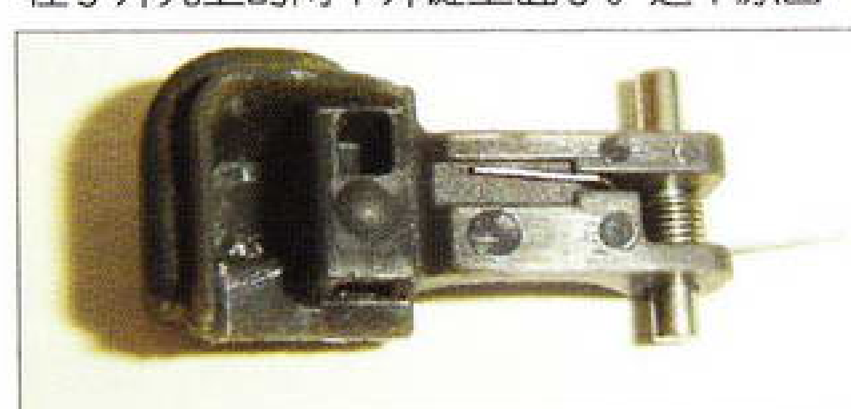
要想解决就要找原因，就要把SP的外壳拆下，我们需要三把螺丝刀：一把Y字、一把十字、还要一把平口的用来撬盖。一般都可以在五金商店能买到的，当然换外壳的时候带的那两把也能凑合着用。先把取下的后盖L和R键的外套卸掉，不熟练的玩家拆时注意按键装在机器上面时的样子，以免回头装不上。

▲修理用的螺丝刀。



▲把后盖取下以后，露出L和R键的按钮。

卸掉以后先把后盖扣上，不要上螺丝，直接插上GBA卡把后盖固定住，把电池装上，开机试。在游戏的时候直接用螺丝刀试L和R键的反应度，如果感觉很灵敏的话，那么原因就出在了外壳上的两个外键上面了。这个原因一般就是外键的突起或者卡槽松动造成的突起部分不能直接作用到主板的元件上。解决的方法最简单的就是直接处理外面的按键。第一种办法是使用融化的塑料粘在有突起的部分，这里要注意不要让主机的外壳按键造成损伤，大概粘的厚度比原先的突起出厚一点就可以了，然后等凝固以后放到机器上试，直到合适为止。这种方法最好的特点就是不伤害主机元件，不满意的时候稍微用点力就可以使融化在上面的塑料掉落，缺点就是用一段时间以后容易脱落。



▲按键上的小突起部分很小，按键不灵的根本原因。



▲模型用田宫补土。

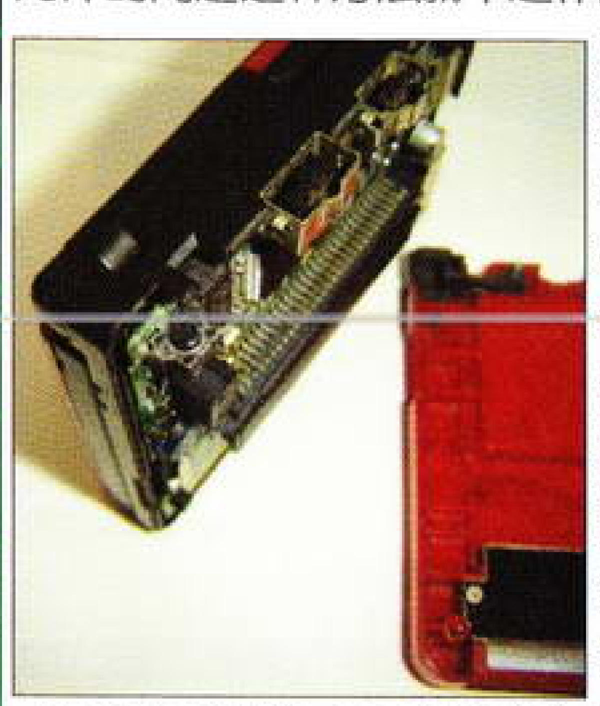
还有第二种方法，要用到的就是玩模型时候的补土(也叫不地)，这里我使用的是田宫的普通补土，大家在用的时候并不需要稀释，直接取一点涂在上面即可，然后等干就可以了，这种



▲改造以后的按键，装到主机上即可。

补土本来是补缝隙用的，用来垫高也还可以，就是干的时间稍微慢，不过干了以后比塑料要好。如果有快干补土的或者造型补土的话要更好一些，当然如果玩家有这个话就可以试试。在这里不推荐大家使用胶水，一般的胶水都会对塑料材质造成腐蚀，而且不容清除，如果大家非要使用的时候最好考虑清楚，以免弄坏不能恢复。

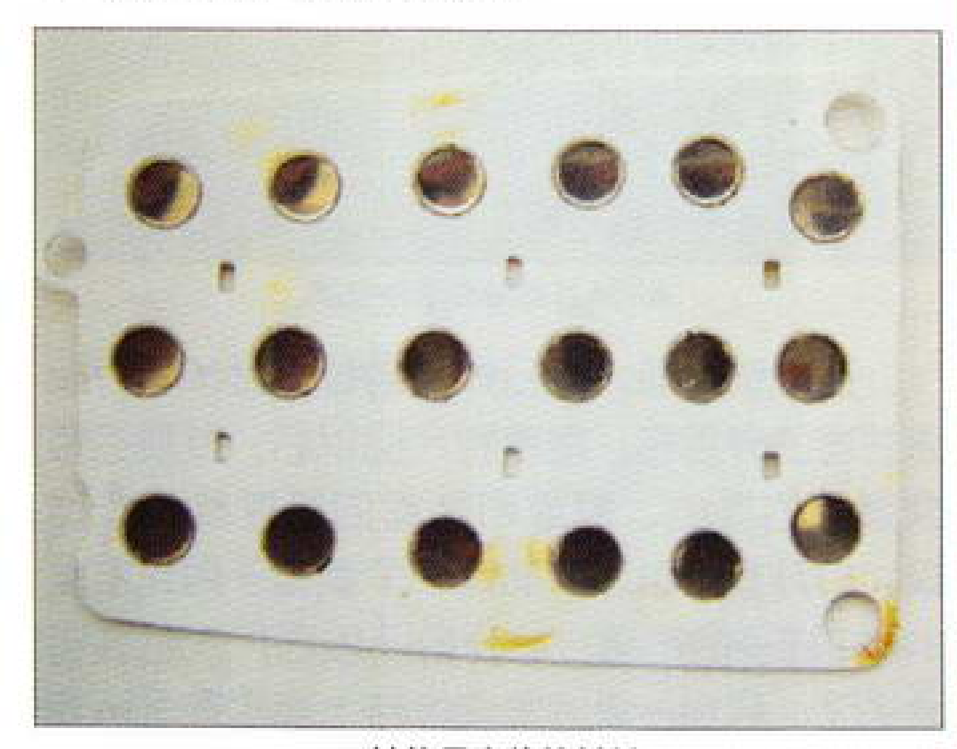
如果按键不好用不是外壳的原因而是内部元件的问题这种方法就不起作用了，下面我们就要对内部元件进行大修补了。首先还是来看最容易出问题的L和R。由于L和R键处于主机的外部，掉落地面的时候，并不像内部按键那样可以受到外壳的保护，如果L或R键落地的话，损伤的可能性还是比较大的。虽然由于外壳的卡槽会对主板上的元件本体进行保护，但是橡胶钮还是会遇到麻烦的。这里元件上的橡胶钮是可以取下来的，大家取下以后里面是一个倒扣着的凹型导电片，如果是这个导电片不能弹回来就可以手动帮忙一下即可，然后把橡胶钮恢复原位即可。如果不是那里原因，那么就要更换元件了，可以直接去电子商店问问一样型号，买一个把原先的替换掉，不过如果自己弄不来的话就只能去找JS了。


▲主板上固定的R键，可以直接把橡胶取下来。

如果是前面的按键失灵的话解决起来要简单一些，不过大家要注意，取主板的时候把前面液晶屏的排线小心的取下，并不需要拆前盖。如果是一般的按纽出糟的话直接把按钮放到里面即可，然后把橡胶垫扣好装上就没有问题了。如果是主板的元件问题就要动一个小手术了。拆下主板可以看见主板上的各个按键都是倒扣的凹形铁片，一般的情况这种东西是很结实的，不那么容易坏掉，万一坏掉的话直接替换即可。原材料的话去找个个人的手机修理店，和修理的师傅说两句好话要几个废旧的导电片即可，就算买也用不了要几个钱。先把要替换的导电片的导电部分清理干净，确认可以完好导电，然后轻轻地把主机上的导电片撬下


▲掌机主板前面按键分布。

来，如果不好弄的话可以直接使用小刀切下，主要不要切到主板就是了。弄好以后把要替换的导电片接开，因为手机上的一般都是2-3层的，大家只要把背面那层接下，然后用剪刀剪一个大小合适的导电片直接用上面原来的胶一粘就可以的。不过粘以前不要弄进脏东西，免得以后再失灵。剩下的就是把外壳装好了，只要十几分钟就轻松搞定。


▲替换导电片的材料。

如果换到是GBA上的话，前面的按键都是采用的导电橡胶制作的，这种按键最大的缺点就是使用长时间以后肯定会失灵，而且非常容易损坏。一般的情况只须拆下来以后使用酒精把导电橡胶和主板上线路的污垢清理干净即可，并不需要其他的改动，如果是橡胶垫的损坏就只能是更换了，可以去游戏店购买即可。上面说了一些经常会遇到的按键失灵的解决办法，大家可以根据实际情况自己动手，但是切记不要为了更换一个小按键把主机弄坏，这样就划不来了。很多地方大家多动动手就可以轻松解决，不必为这种问题去被JS黑上一把。

让GBA功能再延伸
——GBA万能遥控器

文 gokumine　编 马修

马修：任天堂的GBA，不过是作为一个游戏用的掌机来开发的，可是各路软件、硬件高手偏偏看重了GBA，让GBA变成了播放器、电子书、电子词典、机器人等等，以前我们给大家介绍过、由圣嘉开发的GBA万能遥控器已于2月20日正式上市了，下面就是gokumine玩友对这款遥控器的评测，相信看过之后，大家能对这款周边有一个更深入的了解。

前一段时间在和圣嘉方面的负责人闲聊时，对方发给我一个论坛的地址，去看了看发现原来是这个设备的介绍，不过当时产品还没有出来。等待了一段时间以后终于拿到了测试的产品，下面就给大家介绍一下这个把GBA/SP作为遥控器的产品——GBA万能遥控器。

一、包装与外观



▲GBA万用遥控器外包装。

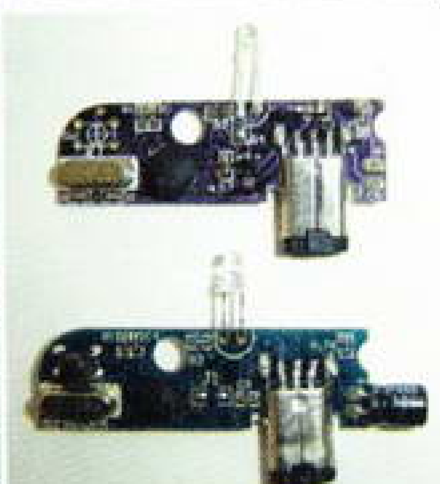
在测试之前，我们先来看看这套GBA万能遥控器的外包装。刚拿到产品以后，发现包装盒意外的很小，很难和普通的遥控器相作比较。打开盒子以后里面有一个类似于月光宝盒SMS2样子的产品，一开始还以后厂家给装错盒子了，仔细一看才发现标签上确实是GBA万能遥控器。和月光宝盒放在一起以后发现两套产品的外部模具居然是完全一样的，而且外壳后面的编号都是XK－GA5005的字样——也就是说，是月光宝盒的外壳。打开外壳，发现里面的电路板也惊人的相似，线路完



▲GBA万用遥控器和普通遥控器的对比。



▲GBA万用遥控器和月光宝盒的对照照片。



▲GBA万用遥控器和月光宝盒的内部构造照片。

全吻合，只是使用的电子元件有差别而已，也许GBA万能遥控器是由月光宝盒的原生产流程稍加改造而成的吧？

二、操作与使用

在了解如何使用前，我们先来熟悉一下遥控器在GBA上的基本操作：

↑	向上选择按键
↓	向下选择按键
←	向左选择按键
→	向右选择按键
A	遥控器按键的快捷键(功能菜单使用中为“确定”)
B	遥控器按键的快捷键(功能菜单使用中为“退出”)
L	遥控器按键的快捷键
R	遥控器按键的快捷键
SELECT	弹出功能菜单
START	发射屏幕上所选按键的信号

GBA万能遥控器的使用方法很简单，和月光宝盒一样，插好以后开机出现GAMEBOY的LOGO时候需要同时按住SELECT和



▲插在GBA SP上的遥控器。



▲GBA万用遥控器遥控选择画面。

START，等LOGO消失后，主机就会自动搜索通信口上的设备了。等待几秒以后就能进入遥控器的使用画面了，在选择画面上可以看到TV、DVD、XBOX、PS2-T70000和PS2的字样，分别对应不同的产品。

我们先来看看TV。在TV遥控器中，画面一共分成两页显示，第一页控制开关和固定选台等几个功能，第二页控制的是一些常用的音量、频道选择以及菜单等功能。进入遥控器，屏幕画面上就显示出常用的几个功能按键。这



▲TV遥控器使用选择画面。

款遥控器基本上囊括了遥控器的所有功能，不过现在还不能直接使用，毕竟各种品牌的电视机不同遥控器也各不相同，因此要使用就要先找到您所使用的电视的遥控密码，遥控器内部存储了140种电视机的遥控密码，基本上囊括了市面上的95%的电视机型号。（也就是说如果有不能使用的情况也是不足为怪。-_-）要想找到您的电视机遥控密码的话有两种方法可以选择，一种是“自动搜索”，另一种是“手动搜索”。在TV遥控器的画面下按SELECT，弹出功能菜单，里面有“选择品牌代码”、“选择遥控器”、“设置快捷键”、“设置睡眠时间”、“保存设置”和“退出”六项。


▲TV遥控器菜单设置画面。

在“选择品牌代码”里先选择自动搜索，进入下一个画面上可以看到数字，这里按上的话就是在自动搜索的时候，数字以增加的形式一个一个地试，下的话数字会依次递减，不过这个时候要把遥控器的发射器对准电视的接收器的位置。接着就是看电视了，当电视出现音量调节的画面时就表示已经找到您使用的电视机的遥控密码了，这个时候拿过遥控器，按左右方向键（看您是选择的数字增加还是减少）寻找到确切的数字。因为在自动搜索时主机不会自动判断电视使用的确切代码，只能是不断地一个个尝试，而每种代码只能停留几秒钟，即使电视出现反应以后，遥控上在检测的数字还在走，所以为了寻找到正确的数字还要手动调一下。找到以后按下A以后就可以使用这个遥控器了，不过记得要保存一下设置啊，不然关机以后就要重新找了。



▲TV遥控器搜索遥控密码画面。



▲DVD遥控器使用画面。

在功能菜单中还有几个功能：选择遥控器、设置快捷键、设置睡眠时间和保存设置。选择遥控器这个功能可以切换任意4个遥控器，这里每种遥控器对应4个不同的保存设置，如果您有4台电视，可以把不同的电视遥控设置在不同的地方，使用的时候只要切换一下即可，非常方便，同时也不必为了电视不同而不停地切换。而在“设置快捷键”中，可以自定义几个按键，使用方法是先把光标停在要定义的功能上，然后在“设置快捷键”里面选择您所需要设置的按键即可，快捷键主要设在几个常用的功能上，其他的只能是通过移动光标后按START发射信号了。使用GBA SP的话，建议把L和R设置成频道的增加和减少，这样在SP机身闭合



▲PS2内置遥控器使用画面。

的情况下也能换台了。“设置睡眠时间”则是给遥控设置一个自动睡眠的时间限制以节省主机的电力，分别有1分钟、5分钟、10分钟和20分钟，在停留画面的时候时间会以倒记时的方式走，到0以后就自动关闭使屏幕处于休眠状态——在休眠状态中SP的电力可以维持开机一个星期以上。系统自动默认的是1分钟，个人感觉足够了，恢复的按键是L+R一起按，这样关闭GBA SP的翻盖也能操作，这就是前面为什么说建议把L和R设置成频道的增加和减少的缘故了，就是为了方便操作。关于“保存设置”就不用多说了，只要记住动了里面的功能设置在这里保存一下就可以了，免得下次开机还要重新调整。

对于TV上使用遥控器还有一个功能就是把电视的隐藏功能调出来，在一些电视上“丽音功能”是被遥控器给屏蔽的，而使用GBA万能遥控器的话就可以把这个功能给调出来。不过需要注意的是只有部分电视机支持这个功能，电视机本来没有这个功能就算遥控再厉害也是无能为力的。不过本人家中电视机数量有限，不能使用出此隐藏功能。



▲XBOX遥控器使用画面。

在DVD遥控的功能中搜索方法一样，不过种类就要少上很多，只有80种，不过想想80种不同型号的DVD也真是一个不小的数字。在游戏主机的遥控里面，搜索功能是被屏蔽的，也就是说只有一种。除了PS2的50000和70000型有内置遥控器外，50000型以前的PS2还有XBOX都要自己加上遥控接收器。而遥控的使用方法基本上没有什么差别，玩家一看便知，这里就不做太多的说明了。



▲PS2改装遥控器使用画面。

硬件短消息

文 马修

有句成语叫"见风使舵"，这个用来形容周边厂商再合适不过了，近段时间，NDS周边鲜有推出，PSP周边却推出不少，劲头直追不久前的NDS周边大潮。下面我们都来看看关于近段时间的硬件、周边消息吧。

无心插柳 MyBattery Pro让PSP告别用耗电的困扰?



Japan Trust Technology是一家专门为各种PDA、数码相机、手机等电子产品生产电池、外接电池包等周边的厂商，去年4月7日，该厂商发售的MyBattery Pro由于PSP的销量越来越高，也受到游戏玩家们的关注起来，因为这款产品同样适用于PSP。

MyBattery Pro的标准容量为4400毫安，远大于PSP电池的1800毫安，体积也不是很大，仅重250克，可以挂在腰上。以《山脊赛车》测试，开最亮光最大声音，片头自动演示，到电尽自动关机时为止，PSP用电池约使用4小时多，而MyBattery Pro的竟然能达到18小时30分钟！将电池和MyBattery Pro都充满电使用，更能坚持一天以上！另外，这款周边本身的质量也极强，在0～40摄氏度的野外也照常使用，即使充放了500次，电量也不会低于原电量的90%。





怎么样？各位PSP玩家看到这里是不是已经心痒难耐了？在这里先给大家泼点冷水，这个外接充电包售价为8000日元，折合人民币将近600元，而且该周边并非为PSP专门设计，用出点问题都没处说理，因此用该周边享受超长PSP游戏时间的时候，最好事先做好心理准备。

美国2005游戏展展出了的《FF7 AC》模型



还记得去年E3公布的那段《FF7 AC》影像吗？真是让人热血沸腾啊。不久前，美国2005游戏展上展出了《FF7 AC》，又吊了一下玩家的胃口。

展出的模型包括克劳德以及他那台摩托，还有萨菲罗斯、蒂珐等人气角色，图片中可以看出，大多数人物模型做得不错，不过蒂珐的关节有点……无论怎么说，PSP已经来了，《FF7 AC》也不会多远了。



美国周边制造商公布PSP专用电池座充

美国加州电玩游戏、硬件及周边配件制造厂商Electro Source在2月份时做了决定，以其知名品牌PELICAN(鹈鹕)推出一系列的PSP周边，准备与美版PSP上市时同时推出。无论是日本，还是其他的国家和地区，还都没有出现真正意义上的PSP电池座充，美国的这款当数全球首款。这款周边包括单槽锂离子充电池座充和双槽锂离子充电池座充两种，前者带一颗电池，售价29.99美元；后者14.99美元。现在这两种PSP座充已经出现在GameStop的PSP周边预购产品单上，上市日间大致为3月15日。

PSP网眼包





周边厂商是最见风使舵的。当初NDS卖得好，NDS周边立刻出了一大堆；现今PSP大卖，PSP周边也出了不少，HORI一口气推出的两款外表网状的网眼包，看来，PSP周边的大潮将要来临了。

PSP硬壳包





▲硬壳包的正面与背面。

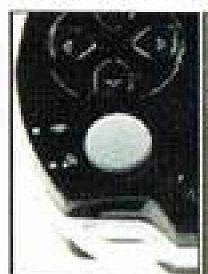


除了HORI推出的网眼包，官方授权的还有miyavix推出的硬壳包，硬壳包有着相对结实的外壳，里面有带子固定PSP，并有放UMD的小夹层，在包的背面还有腰带穿孔。这款硬壳包一看起来就给人以很结实的感觉，不过正面的感觉实在是秃了点。

PSP软胶保护套



周边市场的竞争全面拉开了！POWER SUPPORT也针对PSP推出了周边——PSP软胶保护套，包括一个软胶皮的套子和一张保护贴和滑杆的软胶套，把PSP装在其中，感觉有点像把美女穿进大棉袄的感觉……







▲PSP穿“棉袄”三步曲。

《俄罗斯方块》之现实版



为GB打江山立下汗马功劳的《俄罗斯方块》几乎是无人不知，无人不晓。不过现实中的《俄罗斯方块》，是什么样子？

下面这套玩具给了玩家们一个有趣的答案——《俄罗斯方块》原来可以这么玩。玩法嘛，不用说就是用那些各种各样的条条块块把框里的空间堆满，看起来应该是从上面往下插。至于一行塞满了被消除，看起来还没能实现；而达到多少分会提供难度，这个基本不用指望了。说不定这个和积木一样，是给呀呀学语的宝宝启蒙智力的。



文 CHINAPSP 刘一 编 铭风



大家都是爱乐一族，我也一样，喜欢听MP3，坐公车的时候玩游戏又太累眼，还是用PSP听听音乐吧。可是又不是每个玩家都有银子去买大容量的MSDUO卡，所以为了充分发挥PSP的MP3机能，压缩MP3也就在所难免了。

三、PSP的MP3压缩转换教程及相关知识



先说明一下如何使用PSP播放音乐：有些朋友反映他们的PSP不能播放MP3，其实是见因为使用方法没有掌握。首先用主机设置，用PSP把MSDUO卡格式化(具体方法参见上一辑《IC2教程以及整体影音不同步问题的分析和解决方案》)，就会在MS卡中生成MUSIC目录。然后把MP3文件用数据线传入MUSIC文件夹，这样你的PSP就可以识别了。如果通过miniUSB接口，把PC与PSP连接的话，PC会识别PSP为读卡器。这样就非常方便传送文件了，直接拖放至MUSIC文件夹即可。笔者体会用PSP与iPod听同码率的音乐，PSP要优于iPod，前者声音清脆，响亮，而后者偏于浑浊。

言归正传。首先给大家介绍一个简单易用的软件，并且这个软件的体积也很小，只有几百K，那就是lame392和RozarLame115。lame392这个软件是内核，RozarLame115是操作界面，是一款绿色软件，下载后首先安装lame392这个内核软件，然后直接解压RozarLame115就可以使用了。LAME是目前公认的最先进的MP3压缩分析引擎，它通过强大专业的音频分析算法对源文件进行透彻分析并制定出最佳的压缩方式，最大限度地保证了压缩后的音质。有了它，打造高保真的压缩MP3不再是梦想。而RazorLame是目前最优秀的lame前端控制程序，它通过友好的图形界面、专业的选项功能，让我们可以简捷自如地操控lame进行音频文件的编码、解码操作，而无需记忆繁琐的命令行参数。有了这对黄金搭档，您在进行MP3压缩转换时就会得心应手了。

图A

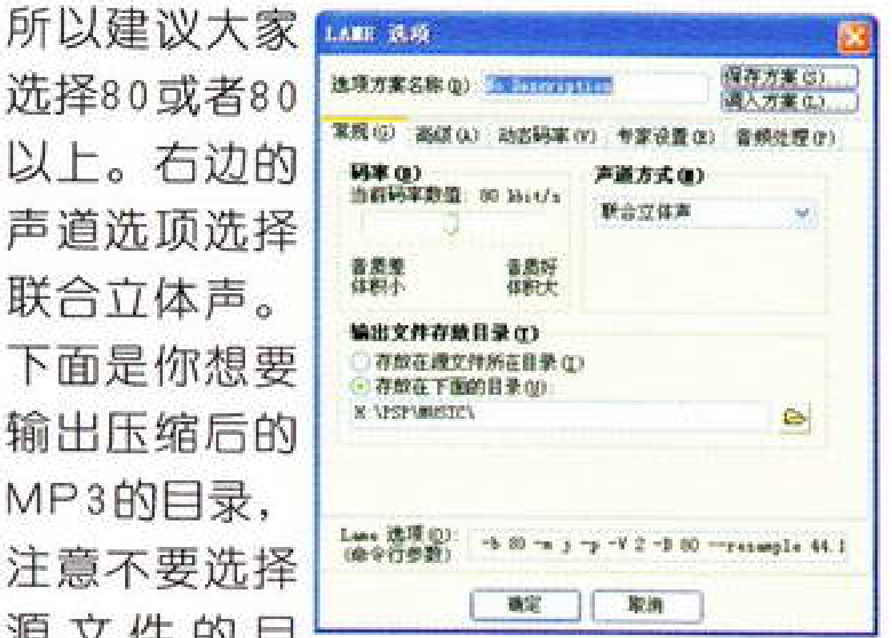
下面介绍此软件的使用方法：将压缩包中的所有文件解压到任意目录，运行RazorLame115目录中的RazorLame.exe。需要注意的是第一次运行RazorLame.exe需要指定LAME程序的所在位置(在lame392目录中)。之后直接点击剑的标志，出现操作界面，然后点LAME设置选项，进行设置。

※本专栏所有涉及到的软件请到www.chinapsp.net首页《掌机王SP》玩转PSP软件专区下载。

关于lame的设置选项设置

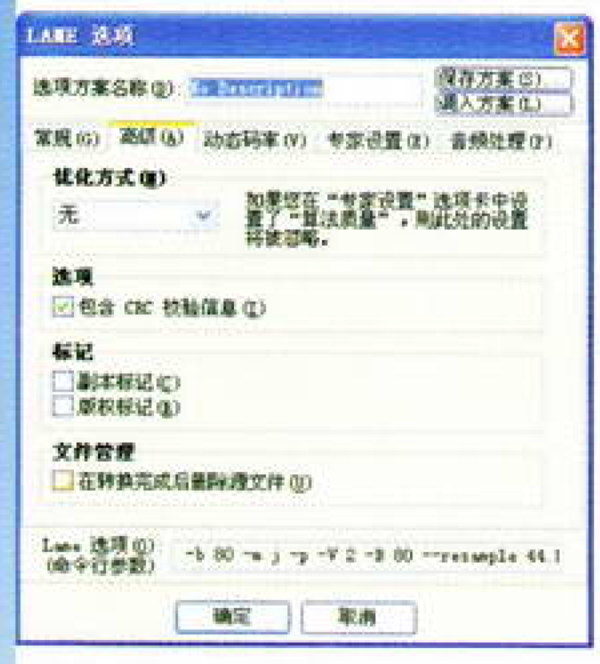
常规

这里可设置你想压缩的码率，一般我们在网上下载的MP3都是128KB/S的，音质好些的是320KB/S，个人一般都是压缩成80KB/S，这样一首4M的MP3经过压缩后就只有大约2M了。如果你再调低的话就会影响音质了，所以建议大家选择80或者80以上。右边的声道选项选择联合立体声。下面是你想要输出压缩后的MP3的目录，注意不要选择源文件的目录，其他地方随便放。



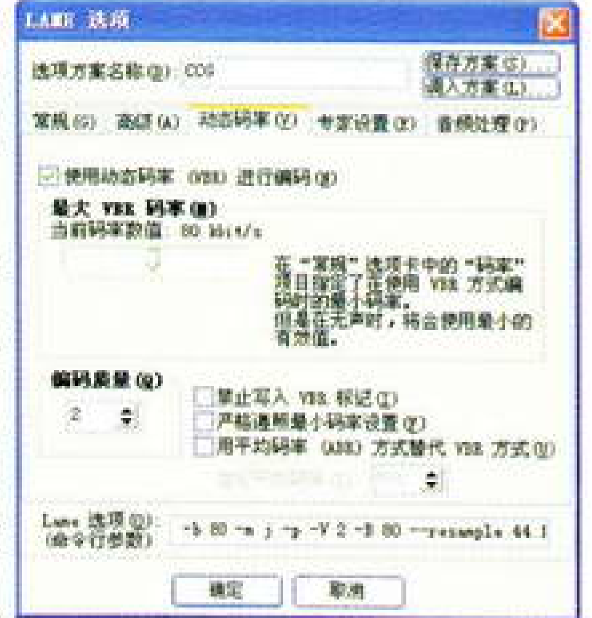
高级选项

优化方式选择无，这里需要注意将“包含CRC校检信息”打上勾，“副本标记”和“版权标记”不要选。文件管理那项有个“在转换完成后删除源文件”的选项，这个要小心使用。选择后当你转换后原来的音乐就没了。



动态码率选项

最上面的“使用动态码率进行编码”打上勾，而最大VBR码率要和刚才在常规里设置的一样，比如你以前设置的是80，这里就也要用80，64就用64。编码质量选择2就可以了。禁止写入VBR标记，严格遵照最小码率设置，用平均码方式代替VBR方式这三个选项都不要选。



专家设置

这里只把ATH设置选择默认，算法质量选2，其余的全部不要选择。

音频处理

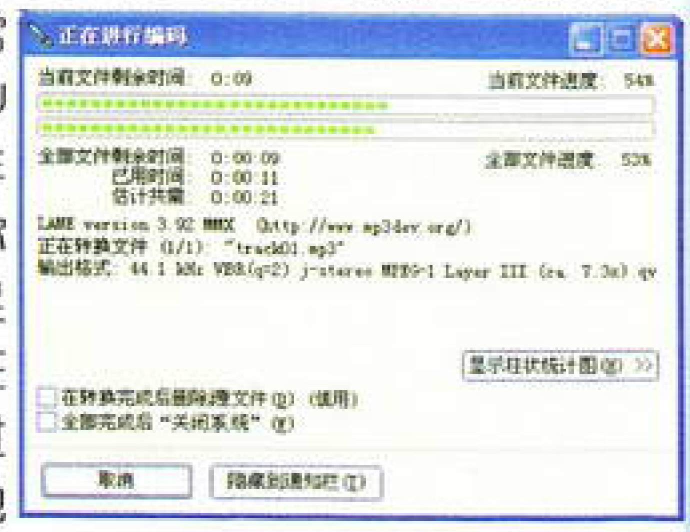
这里把“输出的采样频率”设置为44.1KHZ就OK了。目的是为了保证声音不会失真。其他选项就不要动。



然后点确定，LAME选项就设置完毕了，当然你也可以选择保存方案，方便以后的转换。现在，就可以开始压缩。还有就是我上面说的，不要把输出的文件夹选择源文件的文件夹，否则会发生错误的。下面我们开始添加文件，点左上角的文件，压缩多少就添加多少。然后点编码选项，注意不要点“解码”，否则就会把MP3变成WAV格式的文件了。



压缩一首MP3非常快，不过在压缩的时候最好不要做别的事，因为在压缩的时候是非常占CPU的。除非你认为你的电脑足够牛。在转换的过程中你也可以选择是否删除原文件和转换后是否自动关机(如果你要转很多又不想等的话可以选择)，然后，你的任务就是把压缩好的MP3传到你的PSP里。看看吧，32M的MSDUO都可以存20多首完整的MP3了，而且音质也不错的说。



下面分享一点MP3的压缩知识

1.什么是LAME

Lame是目前最好的MP3编码引擎。从1998年12月至今，Lame已被越来越多人的公认为是MP3压缩的最佳利器。Lame编码出来的MP3音色纯厚、空间宽广、低音清晰、细节表现良好，它独创的心理音响模型技术保证了CD音频还原的真实性，配合APX参数(APX)，可以取得音质几乎媲美CD音频的小体积文件。对于一个免费引擎来说，Lame的优势不言而喻。如今的音频有损压缩技术呈百家争鸣之势，MP3的光环已不再如昔日般明亮。像MPC、OGG、AAC等各种优秀编码方案层出不穷，MP3的压力可谓与日俱增，这一切是否意味着MP3将立刻消亡？答案是否定的(最起码从目前的流行趋势来讲是这样)。

2.关于APX参数

APX参数是新的Lame参数标准。APX参数属于预置参数。它是LAME开发者为了简化参数设置、避免各种不必要的试验参数精心调配出来的，它是一组代码级参数，也就是说没有微调参数可以实现与它相同的功能。使用这种新的预置参数标准既可以压缩出更高品质的MP3，还可以避免我们自己去手动微调了。(在软件中最下方的LAME参数就是，会根据你修改选项而改变。)

3.什么是VBR，ABR，CBR

VBR(VariableBitrate)动态比特率。也就是没有固定的比特率，压缩软件在压缩时根据音频数据即时确定使用什么比特率。这是Xing发展的算法，它将一首歌的复杂部分用高Bitrate编码，简单部分用低Bitrate编码。主意虽然不错，可惜Xing编码器的VBR算法很差，音质与CBR相去甚远。幸运的是，Lame完美地优化了VBR算法，使之成为MP3的最佳编码模式。这是以质量为前提兼顾文件大小的方式，推荐编码模式。

ABR(AverageBitrate)平均比特率，是VBR的一种插值参数。Lame针对CBR不佳的文件体积比和VBR生成文件大小不定的特点独创了这种编码模式。ABR也被称为“SafeVBR”，它是在指定的平均Bitrate内，以每50帧(30帧约1秒)为一段，低频和不敏感频率使用相对低的流量，高频和大动态表现时使用高流量。举例来说，当指定用192kbpsABR对一段wav文件进行编码时，Lame会将该文件的85%用192kbps固定编码，然后对剩余15%进行动态优化，复杂部分用高于192kbps来编码、简单部分用低于192kbps来编码。与192kbpsCBR相比，192kbpsABR在文件大小上相差不多，音质却提高不少。ABR编码在速度上是VBR编码的2到3倍，在128～256kbps范围内质量要好于CBR。可以做为VBR和CBR的一种折衷选择。

CBR(ConstantBitrate)，常数比特率，指文件从头到尾都是一种位速率。相对于VBR和ABR来讲，它压缩出来的文件体积很大，但音质却不会有明显的提高。

对MP3来说Bitrate是最重要的因素，它用来表示每秒钟的音频数据占用了多少个bit(bitpersecond，简称bps)。这个值越高，音质就越好。

4.关于终极参数的说明

一些网站曾经发布出象-V0-q0这样的终极参数，目的是为了压缩出高保真的MP3，其实这种说法是不被LAME开发者允许的。在LAME里象01这样的等级属于实验类型的参数，用这种参数设置来压缩MP3，是不会提高音质的，反而会导入杂音。实际上目前这种参数已经被APX所取代了。



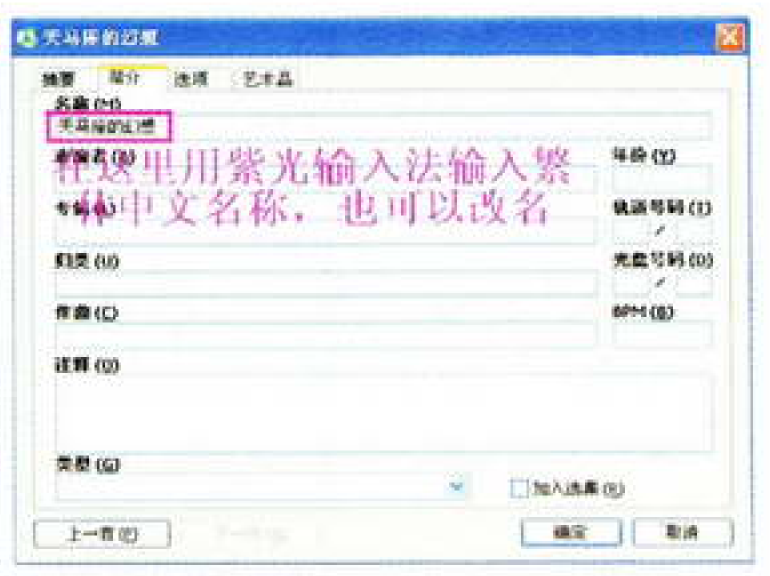
5.下载的压缩包里怎么有两种格式的Lame文件？它们有什么区别？哪一种比较好？

Lame分DLL和EXE两种版本，DLL版本做为一个方便的接口程序在大多数抓轨软件中都能看到(比如AltoMP3Maker)，但由于可控性差，与具备丰富调节参数的EXE版

相比，其压缩出来的MP3效果稍逊一筹。随着支持Preset参数的DLL版本的出台，DLL与EXE版的差别已不明显。至于Lame.exe的使用，因为共有数十个参数可供选择，所以从Lame产生的第一天起就没有停止过争论。幸运的是，从Lame3.90版开始，Lame终于向用户提供一套预置参数，从此我们不必再为Lame的设置大伤脑筋。

如何实现歌曲名的中文显示以及歌曲预览栏中加入中图片

很多朋友都问如何让PSP在播放歌曲的时候显示中文名，下面我就给大家讲一下ITUE的使用方法。在论坛里下载ITUE的安装文件以后，安装到本地硬盘，然后打开软件。在左上角的“文件”选项里面选择“将文件添加到曲库”，加入你所要修改的音乐文件。选好后，在软件右面的预览栏里面就会显示你所要修改的歌曲。在歌曲的上面单击右键，出现一个对话框，选择第一项“显示简介”。这时会弹出一个窗口，首先显示的是摘要，里面有歌曲的种类，大小，位速率以及采样速率等关于歌曲的信息。



▲第2个“简介”选项里可修改歌曲的名称等资料。


▲在第3个“选项”里，可以修改音乐文件的音量大小，均衡器预定设置，另外还可以对音乐文件进行剪切。



▲第4个“艺术品”选项里面，点击添加，选择你要加入的关于歌曲信息的图片。图片大小推荐为60X60像素的大小。


▲上面步骤都完成后，我们的工作就OVER了，点击确定，把歌曲传到PSP里面欣赏吧。我们来看看实际播放歌曲的画面吧。终于解决了头疼的歌曲名问题，另外专辑图片也让我们对歌曲一目了然。

笔者总结

PSP播放方式上，有全曲目播放、单首循环、全曲目循环、随机播放、随机循环5种。如果曲目中还包括小组曲目，还可以实现小组的A-B循环播放。在操作方式上，PSP的各个按钮的功能跟PS2手柄操作DVD播放差不多。○键是播放、START键暂停、×键停止、L/R键切换曲目，左/右键控制乐曲快退和快进，各种播放操作都非常方便。播放时，PSP并没有频繁的访问记忆棒进行缓冲，不过曲目间的间隙情况几乎没有，播放非常顺畅。播放画面中，除了显示有ID3标记中包含的歌名、歌手名、图片剪辑、文件格式和播放进度条等外，还可以显示专辑名、专辑类型、文件大小、文件时间、播放时间、采样率、编码格式和比特率等等信息，也能够通过菜单进行删除文件等操作。PSP豪华版附带的耳机，虽然带有PSP的LOGO，外观也可以，不过却是SONY耳机中最便宜的那种，音质实在不能让一些“金耳朵”恭维。换用几个比较好的耳机试听，就知道PSP的MP3播放有多么优秀了。PSP作为MP3播放器来讲，在操作和音质上都能够让人感到满意。但是它的RESUME(接续播放)功能却有一点遗憾，虽然返回主菜单可以进行接续，但要是按了休眠或者关机键以后就不能进行接续播放了。因为PSP不带有曲目书签功能，所以在MP3曲目比较多的情况下，还是让人感到稍有不便，希望以后的软件更新可以弥补这一功能缺陷。笔者实验在关闭屏幕的情况下中等音量用耳机可以连续播放9个半小时。

PSP联网升级、联机教程

众所周知，PSP可以通过连接网络下载升级软件（目前还不支持浏览网页）或者联网游戏。但是操作方法大家还都不甚了解。今天就给大家介绍一下如何利用PSP连接互联网以及如何连KAI进行游戏。下面开始了，等等，你问KAI是什么？是这样，KAI是一个家用机（掌机）联网游戏的英文站点，支持绝大部分平台的热门游戏联网，PSP区域目前支持的游戏有15个（《山脊赛车》、《大众GOLF》、《炼狱》等等）。讲解之前，先介绍一些基础。

KAI的官方网站地址：http：//www.teamxlink.co.uk/

所需要的配置，以及软硬件要求为：

1.PSP游戏机一台（番茄谁扔的？）。

2.一台连接互联网的PC，笔记本也可以（谁又扔？）。

3.一个已经安装驱动程序的无线网卡。

4.KAI的客户端程序。

关于第三点要强调一下：PSP联网使用的是访问点模式，借助Access Point实现。支持KAI的网卡数量有限，而且绝大部分为日本发售的无线网卡。PSP使用的是IEEE 802.11b，为目前广泛流通的Wi-Fi无线网络协定。所以如果想用PSP连接网络，就必须要有支持此通信规格的无线网络适配器。只要在具备802.11b无线通讯热点的传输范围内，就能让PSP连上无线网络。在这里给大家介绍几种对应的网卡。（国内用的较多的是D-link DWL122）



BUFFALO
WLI-CB-AG54（PCMCIA）



PLANEX
GW-NS11X（PCMCIA）



BUFFALO
WLI-USB-KB11（USBport）

一、PSP如何连接网络

1.打开PSP，进入PSP操作的主界面，就是文件夹选择项目界面。

2.进入设定，就是最左面的选择项目，选择最下面的选项“ネットワーク设定”。

3.点击进入后会有两个项目，这里选择“インフラストラクチャーモード”。进入之后，屏幕会显示“新しい接续の作成”。

4.然后给你的连接起一个名称。起好以后，就会回到“接续名を入力してください”这个选项的画面，你会看见你起好的连接名称在屏幕上，继续按方向键的右键。

5.进入后显示“ワイヤレスLAN设定”，选择最下面的“自动检索”，然后PSP会搜索周围是否有效AP，搜索完毕会出现“检索が完了しました”，在文字的下面会显示PSP搜索到的有效AP设备，然后选择一个进入。之后回到“ワイヤレスLAN设定”画面，此时你就可以看到“SSID”下面有你选择进入的AP设备。

6.“暗号化”这个选择项目是表示你所选择的AP设备没有密码，如果有密码的话是会提示你输入密码的，按右键可以进入密码输入界面，输入你所选择的AP设备的密码。密码确认以后，按右进入“アドレス设定”，选择“かんたん”（简单）。



7.继续按右键进入“设定一览”界面，确认你刚才的操作设定，右键进入“○ボタンを押すと設定内容を保存します”界面，保存你刚才的设定。

8.出现“保存が完了しました”字样，然后选择下面的“接続テストをする”选项，屏幕提示“接续中です”,“しばらくお待ちください”。然后出现接线内容，在最下面的“インターネット接续”如果显示“成功”，就说明你连网成功了。

二、PSP如何在线升级

1.首先你连网要成功。之后在设定的选项里，选择最上面的“ネットワークアップデート”。

2.进入“利用する接续を选择してください”，选择你刚才创建的连接。

3.屏幕提示“接续中です しばらくお待ちください”,这时出现图中画面便证明已经连网了，它提示现在的软件版本是最新的，没有必要升级。



三、PSP如何连KAI游戏

在联网的情况下进入PSP操作的主界面。就是文件夹选择项目界面。进入设定，就是最左面的选择项目，选择最下面的选项“ネットワーク设定”,进入后选择“アドホックモード”再设定1CH，按○键保存。

无线网卡的驱动安装完毕以后，插上无线网卡，打开“网上邻居”→“查看网络连接”(或者开始→设置→网络连接),在“无线网络连接”上点击右键，在“属性”处双击“TCP/IP协议”,设置无线网卡的IP地址，子网掩码，确定后回到属性窗口。在“无线网络配置”选单，里面设定“Windows配置”，高级里面设置“计算机到计算机模式”(アドホックモード)注意防火墙和共享连接不要打开。

四、KAI客户端设置

选择“开始→程序→XLINK KAI→START KAI CONFIG TOOL”，第一次使用软件会自动下载一些KAI程序包和系统状态(以后只下载系统状态)，选择“Show dangerous NICs”，会自动关闭，再打开一次CONFIG TOOL，就能选择无线网卡了。没有帐号密码的，下面设置。打开“START KAI”，右下有个皮包样子的ICON，申请帐号。带*的必填，E-MAIL（邮箱）必须写正确，收到邮件后才可激活帐号。



下面以《山脊赛车PSP》为列讲解一下游戏的联网方法。

1.运行《山脊赛车PSP》，在WIRELESS BATTLE，选择“开催”。就是你成为HOST，别人来连接你。

2.查看电脑右下角的ICON，应该显示网络连接，信号非常好，这样便证明PSP已经和无线网卡连接。

3.打开START KAI，在“状态”窗口查看自己无线网卡状态正常，检测到PSP，然后切换到“游戏”窗口，进入PSP区域。进入RR，设定自己状态是“8 people”，“i am hosting now”，很快就有人加入，可以开始游戏了。上KAI联网和面对面联网，无论是HOST还是JOIN，在PSP上的操作是完全一样的。开完一局的话，大家不要动，HOST重新开始，同样的人可以接着刚才一样的赛道玩，当然你也可以退出。而HOST退出，大家都要退出了。

KAI上玩游戏的速度主要取决于以下几个方面：

1.你的网络速度（512kbps ADSL以上确定可以)

2.你连接KAI的速度，可以连接官方网站或者论坛试试，或者打开KAI客户端试试。

3.你选择和谁来玩。从PING DELAY可以看来，延迟时间越小越好。常上浩方对战平台的都应该都知道。好了，要说的全说完了，祝大家在KAI里玩得尽兴!

联机热作——《炼狱》详解



《炼狱》以知名古典文学作品——但丁的《神曲》为创作的基础，并请到知名的奇幻风格插画家“末弥纯”担任角色设定，是一款具有独特风格与世界观的科幻动作RPG。故事叙述未来的世界中，原本专门研发制造出来进行战斗的人造人“A.D.A.M（暗指 Adam，亚当）”，因为战争的结束而失去了存在的意义，人类于是决定将所有的ADAM派驻到巨大的“炼狱之塔”中，并赋予它们互相杀戮的任务。游戏中所有登场的角色，包括玩家所操作的主角与各种敌人角色，都是型号与基本性能相同的“A.D.A.M人造人”。虽然基本性能相同，但由于每个ADAM各自都有用以识别用的核心（Core），不同的核心将会对ADAM的性能带来不同的影响。游戏是以第三人称背面视点的3D画面所构成，使用模拟摇杆以类似FPS的方式操作。玩家将于炼狱之塔的空间中与其它ADAM战斗，藉以取得各种不同的核心与配备，强化自身的能力，朝塔的最上层迈进。此游戏与以往的A·RPG游戏不同，没有经验值的概念，并且主角不会死亡，也就是说没有GAME OVER。要想变得强大就要从敌人那里夺得武器来装备到自己身上，可以说每个人都可以培养出不同的角色。而主人公虽然是不死之身，但若耐久力到了极限，身体会融化，那么就要到塔的最底层重新挑战了。因此，获得强力武器是胜利的关键。此游戏的流程很短，但是游戏的真正精髓，在于对战，现在是KAI上最热门的对战游戏。下面就让我们来熟悉一下游戏吧。

基本操作

上键	前进（按2下为前冲刺）
下键	后退（按2下为快速倒退）
左键	左移动（按2下为左紧急回避）
右键	右移动（按2下为右紧急回避）
START键	开启菜单
SELECT键	开启地图
○键	决定／右腕武器使用
×键	取消／胸部武器使用
△键	头部武器使用
□键	左腕武器使用
L键	锁定目标
R键	平行移动
摇杆键	切换视点

成功联网以后打开游戏。进入PANCRATION MODE选项，PSP会开始自动寻找可面线的对象。进入PANCRATION MODE画面后，屏幕右上表示玩家自己的名字和状况说明，左下表示以有的房间。左上分别有3个选项，分别是：自己开设新的房间；加入已有的别人的房间；退出。自己开设新房间时，玩家自己就是房主，可以设定游戏的规则和地图。房间的名字就是你自己的名字。1个房间最多支持4人联线对战。

规则一共有6种，用上下键来选择。

NORMAL：基本模式，杀死敌人3次为胜利，可以拣到所有种类的武器。

HIGHPOWER：杀死敌人3次为胜利。拣到的全是大威力的武器，体验秒杀敌人的快感吧。（当然敌人也一样秒杀你……）

LIMITED：杀死敌人3次为胜利，只能使用限定的武器。

ACROBAT：杀死敌人3次为胜利，提倡紧急回避的模式。

CUSTOM：杀死敌人3次为胜利，使用自己培养的人物对战，人物状态为最后一次记录的数据。

RANDOM：杀死敌人3次为胜利，游戏模式从上面几种中随机选择。



地图共有9张，用左右键选择。

第1张和第2张是视野比较开阔的地图。后面几种地形比较复杂。规则和地图选好以后，等人加入吧。等大家都选择了“ゲーム开始OK”以后，房主按START键可开始游戏。加入别人的房间时，房间名字如果是白色的表示正在募集参加者，灰色的表示正在对战中。如果房主改变规则和地图的时候，画面上会有显示。找到满意的房间后按圆圈等待开始。

对战心得

由于除了CUSTOM模式以外，其他模式都是以初始状态开始，所以一上来什么装备都没有，战斗开始后要直接去寻找装备。装备的盒子和单人模式里的一样，黄色的。先得到武器的人可以得到很大的优势。象HIGHPOWER模式这种全是大威力武器的，如果人品好，一上来就捡到终极装备，往往就奠定了胜局。需要注意的是，如果你要拣的装备和你身上的装备是同一个位置的，在身上的装备使用完以前是拣不起来的。我就有身上全是一些垃圾的近战武器，消耗还特别慢，让敌人用小手枪活活虐死的经历……

对战的时候，紧急回避和冲刺非常重要。只要脚部热量允许的情况下，能用冲刺就用冲刺。因为一般大威力的武器弹速都普遍偏慢。由于是初始的数值，被アンチマテリアルD和インベーダ－Q这样大杀伤性的武器击中的话，不死也变残废。(残废指的是全身的热量过高，什么都使用不了。)



和对手面对面的时候，如果他用的是威力大，弹速慢的武器，横向的紧急回避很好用。对战中最头疼的是敌人使用像回转式六龙连炮这样的连射性能极高的武器，紧急回避就明显没有什么效果了。这时候一定要以敌人为圆心用冲刺跑动，因为这种连射性能高的武器，对使用者来说热量上升得都超快，再加上是初始数值；身体的耐热性能都没有改造，所以不可能



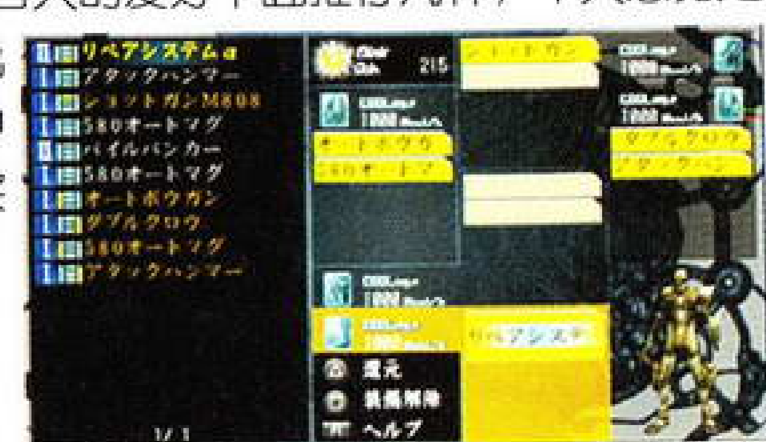
很长的时间持续射击的，就算被打上几发也没关系，毕竟这种武器的单发威力不高，只要不被持续地射击，不会损失太多的HP。等他热量过高停止射击的时候，反击吧！如果敌人同时拣到了液冷式冷却机构的话，只能算你运气太差了。使用连射型武器的最大弱点就是连射时不能移动。所以如果你有レールキャノンD型这样的威力大、射速高的武器，也可以硬拼。因为被レールキャノンD型打倒是有一定几率会摔倒的，这样就能强制终止他的连射。对于摔倒的敌人还可以加以追击，就算没倒レールキャノンD型的攻击力也够他受的了。

再说一下联线对战中的无赖装备。就是装备在头部的光学迷彩システム和ジャマーヘッド。前者听名字就知道干什么用的吧，没错，就是和《合金装备》里的那个一样，隐身。看都看不见还打什么啊；后者是在一定时间内敌人不能锁定你，像炼狱这种操作感不是很好的游戏，就靠锁定了。反正这2种装备我们在玩CUSTOM模式的时候都禁用了，不然4个人都是隐身的，画面上都看不见人，闹鬼啦……

CUSTOM模式介绍

Slash	接近
Impact	冲击
Quantum	粒子
Bullet	实弹
Heat	热

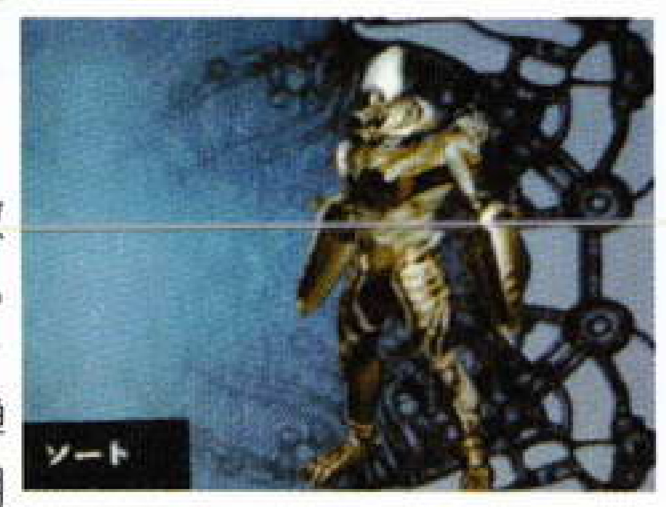
首先在单人模式里，要把能力全加满，这个不用说了吧。HP上限是9999，物理防御上限是580，电子防御上限是580，身体各部分的装备等级都是5，身体各部分的耐热上限都是3000，使用什么类型的武器就要把这种类型武器的熟练度练满。关于装备相信是各人有各人的爱好下面推荐几种，个人感觉是在联线对战中比较实用的。



"粒子远程威力重视机动型"

头部	アンチマテリアルD
胸部	インベーダ－Q
左手	レールキャノンD型
右手	レールキャノンD型
脚部	高机动アクセラレータ

简介：个人最喜欢的装备，不过名字长了点……绝对重视机动和威力的组合。战法是尽量移动，注意脚部的热量，等待机会用弹速超高的レールキャノンD型反击。还有很大的几率把敌人打倒，然后用アンチマテリアルD给予敌人致命一击。アンチマテリアルD的弹量非常少，用完了以后用胸部的インベーダ－Q代替。



优点：攻击力绝对最强！秒杀的快感，华丽地杀吧。

缺点：连射性能非常低，要做到稳、准、狠！牺牲了防御力，弹量少。

总评：高手推荐，把这个装配用熟练了才能最大限度地体会《炼狱》所带来的爽快感。

"连射装甲防御型"

头部	冲击缓和ユニット
胸部	ベアトリーチェ
左手	回转式六龙连炮
右手	回转式六龙连炮
脚部	リペアシステム

简介：炮台式装备，用恐怖的连射能力来制压敌人。双六龙连炮是为了热量考虑，1个过热了还可以用另一个。头部装冲击缓和ユニット可以防止摔倒，这样就不会影响连射的火力。胸部加装了最强的装甲，脚部是快速恢复HP的。因为是炮台形式的装备，所以防御力要优先考虑。如果觉的热量不好控制的话装备液冷式冷却机构也是不错的选择。



优点：火力猛，用作火力压制很好，防御也高。

缺点：移动力低下，攻击时基本就是靶子。

总评：初学者推荐，其实就是比谁狠，看谁先打死谁……

"拼命三郎近战型"

头部	真·穿甲ドリル
胸部	ベアトリーチェ
左手	ダンテ
右手	雷神
脚部	高机动アクセラレータ

简介：纯近战武装，基本战法以雷神封住敌人动作，然后用ダンテ的3连斩狂砍。脚部装配高机动アクセラレータ是为了快速移动到敌人面前进行有效地攻击，不然敌人边退边用远程武器打，让你一点办法也没有。左手的ダンテ是接近战武器中威力最高的。（听名字就很爽，和《鬼泣》的主角一样）头部的真·穿甲ドリル攻击力很高，最主要是攻击方式是突进，且速度非常快，在脚部过热的时候这个可是起着决定的作用。胸部配备ベアトリーチェ为了增加防御力，（虽说是拼命三郎也不能真的不要命啊）能让敌人在远程的时候少占点便宜。



优点：移动力高，配合头部的真·穿甲ドリル，可以以最短的时间接近敌人，雷神的牵制作用明显，ダンテ攻击力高。

缺点：没有远程武器。如果对手3人都是远程武器的话……自求多福吧。

总评：绝对的高手专用机。对操作和方向感要求极高。

以上3个是我在联线对战中用得最多的装配，当然肯定不是最强的。因为没有最强的装备，联线的时候主要是看操作和对自己装备的机体的熟悉程度。总结下来就是一句：没有最强的装备，只有最强的玩家！



名作回顾之《08MS小队》(中)——吉翁军机体

上次说完了故事和人物，这次自然轮到机体了。各种机器人虽然贯穿始终，但种类并非很多，而量产型的RX-79G陆战高达和阿普萨拉斯更堪称本作的代表机体。

MS-06RD-4 宇宙用试验型高机动扎古



该机的开发目的主要是进行数据的收集工作，因此扎古系机体特有的右臂盾牌及左肩钉甲全被取消；但为防止万一，该机体还是保留了120mm机关炮和热能斧这两种武器。

动画中一开始，测试本机的爱娜便了遭遇了联邦军，由于武器杀伤力小加上爱娜本身也不是受过训练的正规军人，因此该机与西罗驾驶的铁球改同归于尽，一部战争中的爱情故事也由此开始……



▲《机战A》中的宇宙用试验型高机动扎古比原作多装备了火箭筒。

MS-06J 陆战型扎古II



J型扎古II是在F型基础上去除了众多陆地战中用不到的装置，并增加了防尘用过滤器、散热器等针对地球本土作战的陆战专用型机体，该型号的机体在地球的作战中担当了主力重任并表现得相当出色，以至于降到地球后众多的F型机体都被改造成了J型。除了具有扎古系列机体的标准武器装备，该型机还有着诸如三联装导弹箱、手提式的175mm炮、大型手榴弹等少数的新武器，而南美和东南亚战区的J型机出于作战需要，还使用了迷彩涂装。

MS-07B-3 老虎改良型



老虎系列机体是吉翁方面根据扎古的各种不足而推出的过渡型机体，由于老虎开发时吉翁已经侵略到地球本土，因此老虎系列机体也都是陆战用的。早期机体的近战能力是非常强但机动性很差，出于泛用方面的考虑，吉翁对老虎不断地作着各方面的改良。

MS-07B-3便是提高了远距离战能力及泛用性能的改良型机体，而新增加的电热军刀也与联邦军MS的标准配置光束军刀有得一拼。

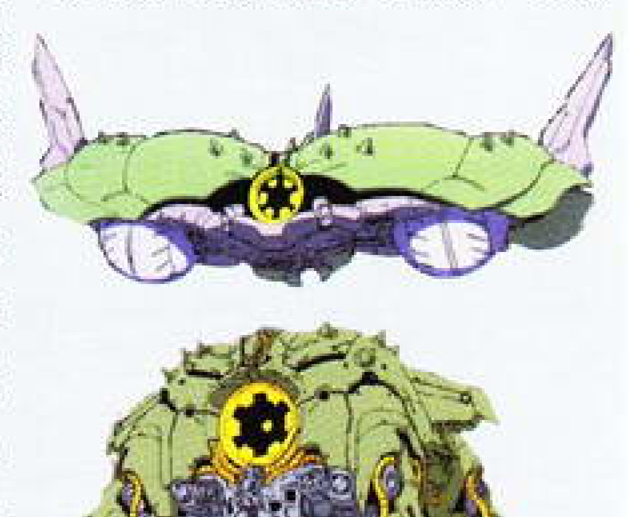


▲老虎改良型的扬名和王牌机师诺里斯的表现有着密切的关系。

阿普萨拉斯



有着扎古头、引入了米诺夫斯基粒子飞行技术的阿普萨拉斯，可以说是从准备突袭地球基地开始设计，却最终出师未捷身先死的悲剧性机体。该机体开发了Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ三种型号，Ⅰ型试飞时没有搭载武器，遭到联邦军伏击，回收时被自爆；Ⅱ型由爱娜试飞时与08MS小队发生激战最终遭到破坏；Ⅲ型机虽然在发电问题上采用了三台加大魔的发动机来供电所以解决了动力问题并在各个方面作了完善，只可惜完成得太晚，最终被西罗的EZ-8轰了下来，完结了该系MA悲剧性的历史使命。由于阿普萨拉斯并没有真正意义上投入战斗，因此该MA也没有机体编号。



SD盖塔模型

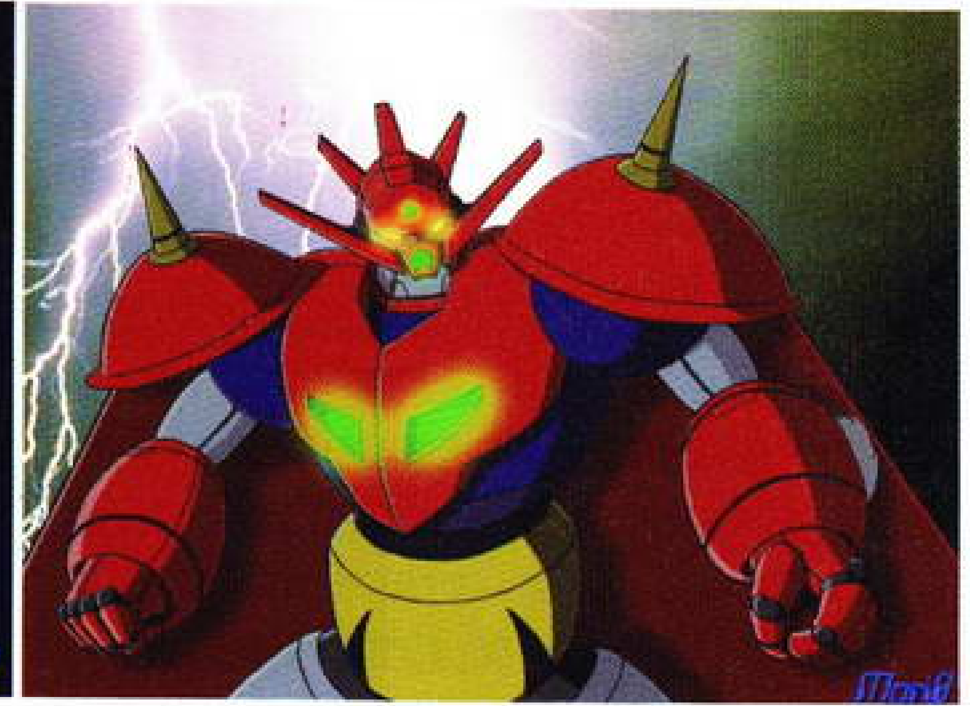






超级系是《机战》中不可缺少的一大派别，超级系有关的动画片大多和特摄片类似，基本是机器人大战外星人的，因此在战争的渲染与深度远不如有着完善的虚拟世界观的"《高达》系列"，不过超级系还是有一大批拥护者的，别的不说，高防御的魔神、高攻击的盖塔在早期的《机战》游戏中都可以挑大梁，到了后来，各种威力巨大的超必杀和合体必杀的导入，更让玩家爱不释手——扯远了，本次要介绍给大家的模型，正是《机战》游戏中使用率超高的盖塔机器人。怎么样？三个样式的盖塔机器人很可爱吧？顺便再放上来自于《世界最后之日》酷酷的原图，并向所有喜爱机器人的玩家、动画FANS推荐这部情节紧凑、风格硬朗并略带血腥的超级机器人动画。





香港的高达美少女



自2004年7月31以来，香港纬来电影台每周六、日下午傍晚时段播出八部剧场版《高达》动画以来，又引发了一阵COSPLAY热潮，而被EMI唱片公司力捧的纬来第一届活力美少女王家凤、张庭玮与彭筱芊三个女孩也分别扮成了了芙蕾、拉克丝以及阿斯朗三名《高达SEED》中的人气角色。



▲这是什么？圣诞高达？

流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

文 马修

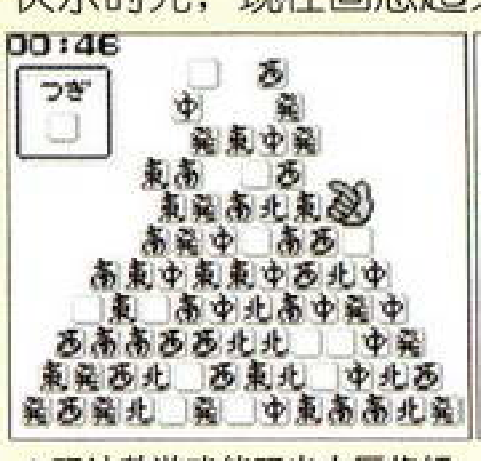
香港

机种	GB	厂商	Tokuma Shoten
发售	1990年	类型	TAB



这款游戏名叫《Hong Kong》，和某撰稿人没关，这个是正宗的"香港"哦，是一种桌面麻雀游戏，把一些东西南北中发白堆成各种形状，找出指定的牌来消去，可以在版面中各个地方消牌，但要注意，游戏有一个假想的向下的重力，如果把下边的牌消得过多导致上边的牌没有支撑而塌下来的话，就会失败——听起来很简单，但实际上玩起来可能就千变万化了。另外值得一提的是该作的片头卷轴动画，在当时的GB上看到确实是很震惊呢。

在GB合卡中，很多都有这种看似凑数实则非常有趣的小游戏，而由这些小游戏所打发的快乐时光，现在回想起来，仍旧是那么美好。





▲玩这款游戏能玩出大厦将倾的紧张感。



▲过关后，胖胖的旗袍MM会出来贺喜。

超级中国人格斗EX

机种	GBC	厂商	Culture Brain
发售	1999年	类型	FTG



GBC上的格斗游戏远不如GB那般丰富，本来大家期待满点的《热斗·格斗之王97》成了永远的梦，除了Takara自家制作的《超能战士》和Capcom亲自操刀的《街头霸王Alpha》，再想找出第三款格斗游戏都一时想不出来。不过马修想起来了，就是这款《超级中国人格斗EX》，虽然整体素质上比不上刚才的两作，但玩起来给人的感觉还是相当不错。

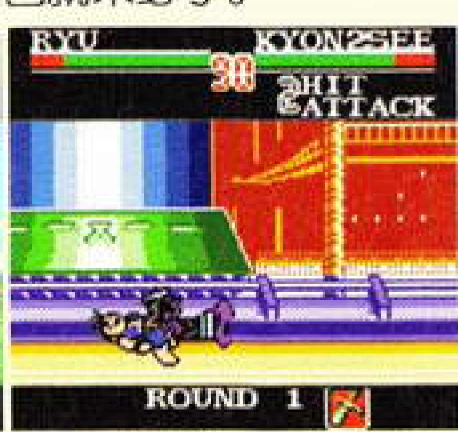
游戏的操作手感感觉一般，动作也不大流畅，感觉和ACT版的《超级中国人》差不多；而对于1999年制作的格斗游戏，没有超必杀更是一个不小的疏忽。不过原创的各具特色的12位角色还是蛮吸引人的，游戏主角就是系列的两位主角隆和杰克，包括两人在内，还有面目狰狞的狼人，一身清代官袍的僵尸、拳法丰富的的拳王等各路狠角供玩家使用，虽然游戏的出招仍然是"街霸系"，但主角的招式可都是中国功夫哦，当然，其他角色就未必了。







▲师兄弟在青山碧水间对决。



▲清代古尸的突进系必杀。



▲隆的雷电拳相当强悍。



▲十几年前这样的造型在一些地方被称为"霍元甲他爹"。

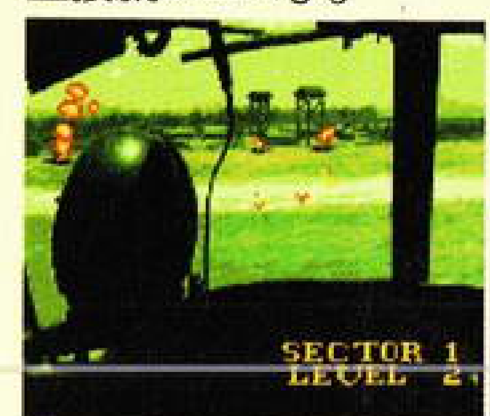
营救直升机

机种	GG	厂商	Sega
发售	1995年	类型	STG



说来Jaleco 的《营救直升机》也是诞生在FC时代的经典游戏了，出现在GG上则是Sega亲自移植。相比以前的FC版来说，画面漂亮了不少，在OVER时还有短暂的动画，而难度上则降低许多，FC版那种密集阵一样的火力不复存在，只有几个地面设施威胁着玩家的营救直升机，不过飞鸟、树甚至降雨的乌云都要注意，因为这些也会让直升机受损。不过不知为什么，本作在按键设定上竟然空出了一个键出来，直升机想要调头只能连按两下甚至四下反方向键才可以。

蛋说如此，游戏玩起来也不那么轻松，毕竟直升机飞行时有惯性，直升机如果在载着拯救的战俘时被击落，直接就OVER了。



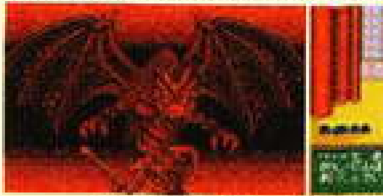
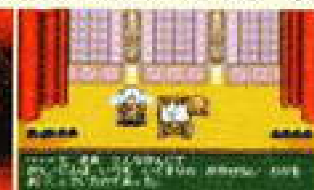
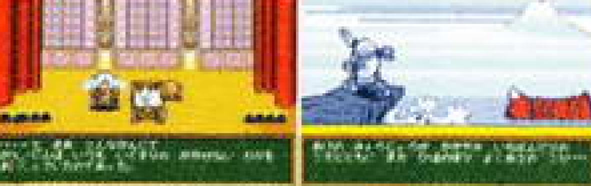


半熟英雄

机种	WSC	厂商	Square Enix
发售	2002年	类型	SLG

《半熟英雄》算是游戏史上著名的猥琐作品之一，英明威武的先君，忠心耿耿的大臣，还有完全颠覆千百年来童话中塑造的英俊智慧的白马王子形象的傻瓜王子，就是“《半熟英雄》系列”的惯用剧情，而猥琐搞怪的蛋兽设定，夸张有趣的战斗画面，也不会因为转战到其他平台而有所收敛。在掌机版的本作中，开头有人语，游戏中还有非常轻松滑稽的音乐，而战斗画面，就是两队军团对着硬碰，被碰掉的士兵们表情十分夸张——游戏同样能召唤蛋兽，蛋兽一出足以为召唤它的一方扭转战局。非常有用。

人物在地图上行走时，感觉略有些慢。而和敌人交战时需要连打按键的设定，使掌机版的本作也差点成了便携版的“按键杀手”。

最新的《蛋兽英雄》就快发售了，相信到了具有触摸功能的NDS上，本作会表现非常不错。说不定将来随着这款游戏越越来越火，它还会有个“触摸屏杀手”的称号呢。



▲一群人围着蛋跳起了猥琐的舞蹈。



▲这样的战斗画面给人一种滑稽荒诞的感觉。

棉桃小魔女 奇异夜之梦

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	2000年	类型	STG

“《小魔女》射击系列”也算是众多STG中的另类了，可爱的小魔女取代了呼啸的飞机，咒符、魔法弹替代了漫天的子弹和导弹，当然，敌人也都是各种乌鸦鬼怪了。



本作中，小魔女骑着魔法扫帚飞在遍布妖怪的夜空中，还有一只相当于其他STG中副机的精灵伴在左右帮着小魔女清除敌人。游戏中有乌鸦、泥人头、眼球怪、树精等各种玩家熟悉的妖怪，而小魔女也可以借由吃打掉怪物后掉落的宝物实现武器升级。射击感觉上有点像《宇宙巡航机》，不过妖怪与魔法的世界观设定还是令本作玩起来有着与众不同的独特感觉。



N-Gage上的任天堂主机模拟器

文：小正

上一辑给大家介绍过N-Gage上(严格意义上来说是S60系统上的)的SFC模拟器VSUN，大家觉得如何？这次我们再来介绍两个任天堂主机的模拟器，一个是FC/NES模拟器，另一个是GB/GBC模拟器。

FC/NES模拟器

作为任天堂最经典的主机之一，8位主机FC的模拟器的出现已是预料之中，其中为大家所熟悉的有两款：YEWNES和VNES(其实就只有这两款)，前者由YEWSOFT开发，后者则是国内的Vampent科技所开发(也就是开发VSUN的公司)。两者皆属商业模拟器(即需要注册才能享有全部功能)，本来想将两者作一比较，但由于YEWNES需在国外注册且注册费较高，而且功能不敌国产的VNES，这里就将它略过，重点介绍VNES。



VNES目前最新的版本是1.5，功能包括即时存/读档、游戏截图、ZIP格式ROM支持、大容量ROM支持、蓝牙无线联机、声音支持、录音、按键重定义……。这些只是其功能的一部分，未注册版除了不能记录等一些功能外，只有时间上的限制。VNES最绝的恐怕就数蓝牙联机了，两台或多台S60的智能手机用户不用线就可以实现对战，省去了对战线的麻烦，并且最多可同时连接8台手机，是不是很强？相比YEWNES，VNES对FC游戏声音的模拟非常精确，几乎和我们在FC真机上听到的声音一模一样，我们可以将游戏中的BGM录下作为铃声，很COOL吧。而YEWNES要是开启声音模拟的话，那听到的就非常糟糕，简直就是刺耳的噪音。在按键定义上，为照顾其他S60机型玩家，VNES增加了斜方向键和3键同按的设定，实际游戏中非常方便。而且该版应广大中国玩家的要求加入了部分中文游戏的支持，包括：《重装机兵》、《甲A俱乐部》、《三国英杰传》等等，另外日版的《霸王的大陆》也可以运行了。从模拟方式上讲，VNES支持的Mapper包括0,1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,15,16,74。并且作者允诺将增加Mapper支持和提高兼容性，一旦玩家在使用过程中发现任何BUG或有什么建议，可以直接在官方论坛发帖，作者会及时修正BUG和采纳合理意见的。官方网站：www.vampent.com，大陆用户可以以非常优惠的28元价格注册VNES，这可只针对大陆用户哦，国外用户注册还要9.9美元的。(-_-!)



GB/GBC模拟器

GB系的模拟器相比FC的就比较混乱了，Symbian平台上共有3款，分别是GOBOY、GAMEPHONE和VBOY。除了VBOY在以前的《掌机王SP》上有过介绍外，另外两款都没露面，GOBOY模拟的效果很一般，还有个PLUS版，对游戏速度有所改善，不过声音方面的模拟都不行。而GAMEPHONE就是前些时候在网上炒作得很火的“无线掌机”，实际上并不怎的，兼容性甚至连GOBOY都不如。所以，要想真正的在N-Gage上玩GB/GBC游戏，还是VBOY比较好。目前VBOY的最新版本是1.2，修正了一些BUG，最主要的是支持了SKIN(皮肤或面板)，而且定义了SKIN的格式，也就是说你也可以为VBOY做一个只属于你自己的SKIN，官方论坛还为此特地开辟了一个VBOY SKIN版块，有兴趣的可以自己发挥想象力DIY一个吧。



谈虎色变——app.closed main

文：LIKY



读者 hiboy：我的NG刚买了1个月，已经装了不少游戏和软件，真爽啊，不过最近开机经常出现“app.closed main”，然后提示我联系厂商什么的，系统也进不了，只有关机，反复几次开机后才有可能开机成功，搞得我现在一直不敢关机，LIKY一定要救我！

LIKY：这是NG最常见的一个问题，很多NG机友都被这个问题长期折磨，都快不成人形了(笑，夸张)，LIKY的NG购入不到半个月也开始频频出现这个现象，下面来简单谈谈解决方法。这个现象尤其容易出现在4.03版的NG中(3.30版的几率就少很多)，具体引起这个问题的原因还没有明确的答案，估计是由于软件装得太多或者操作不当导致程序非法关闭引起的系统错误等引起的，目前几种比较好的解决方法是：

1.插上充电器开机，100%可以成功开机。

2.利用闹钟开机，即上一次关机前设置闹钟，闹钟响起来后就选择启动手机，也100%能开机。

3.按住“笔形键”和“中心键”再开机，有一定几率可以开机，可以应急。

当然，以上只是通过“委曲求全”方法来成功开机，只是治标不治本的方法，要想完全解决“app.closed main”的问题，除非将NG和MMC卡都格式化一遍，当然这个代价就很大了。如果你不愿意格机，还有一种退而求其次的办法，能够有效减少开机出错的几率，就是将MMC卡上的所有文件全部COPY到电脑硬盘上，然后再COPY回去，这相当于是一个整理MMC卡磁盘碎片的过程，之后你会发现“app.closed main”出现的几率会明显减少。大家平时玩NG还是注意点，不要装太多没必要的程序或软件，卡装得越多，越容易出错。

手机版《圣女之歌》

游戏类型	A・RPG
开发厂商	天津猛犸科技

文：LIKY



PC上知名的《圣女之歌》也被搬上了手机平台，喜欢该系列的玩家有福了。不过相信也有不少玩家对这个系列不太熟悉，但是这款手机游戏看起来还是很不错的。手机版《圣女之歌》算得上是PC版的延续，游戏更多是以一种外传的形式来表达，男女主人公仍然是延续PC版的忽伦和艾坦。给LIKY最深的印象就是游戏的画面，真是相当精美，游戏采用斜45度视角形式，描绘出一个3D场景世界。游戏为A・RPG类型，主角直接在地图上进行杀敌(按“5”键主角就会攻击)，获得经验后就能升级。游戏具备了传统RPG的要素，比如主角包括攻击、防御、生命、法力4个能力，升级后能力就会提升；游戏中也会有大量的道具和装备出现，让玩家收集；主角除了普通攻击，也会使用魔法(按“0”键，主角周围出现一道光环)。另外，游戏还有一些很体贴的设定，比如按下右功能键就能随时存档，画面右下角会有坐标提示现在所处位置等等。总的说来游戏各个方面的表现都还不错，不过……非常非常遗憾的是，LIKY实际试玩后发现，该游戏在NG上运行十分不流畅，延迟现象严重(通常有0.5秒延迟)，比如按下攻击键主角要隔半秒才会做出动作，所以爽快感全无，但是，LIKY在索爱的K700上测试后却发现该游戏运行得非常流畅，毫无延迟，至于其他机型则还没有测试。由于该游戏是KJAVA程序，诺记S60和S40的版本都有，所以玩家们可以自己测试一下，也许自己手机能很好运行吧，该游戏近期就将登陆移动百宝箱，所以有条件的玩家可以去下载试试。在此LIKY也希望厂商能推出完美支持NG的版本。



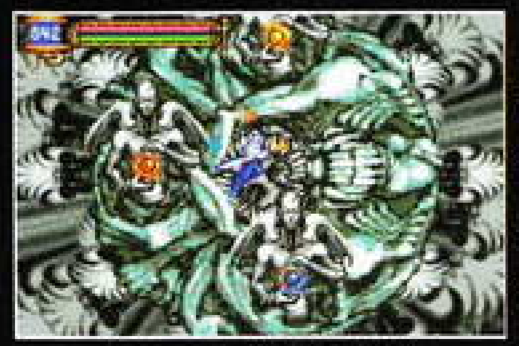


吸血鬼之馆

有关Chaos的探讨

混沌之间(Chaotic Room)

《晓月》的最终区域混沌之间给人印象深刻，如同过去颠倒的城堡，是对“真相”的反映，场景错乱地构成一个黑与白的静止世界，尽头则是一片漆黑。微弱的光来自远端的“紫色星辰”……



▲苍真要面对的命运之轮。

混沌在宗教阴影淡去的时代终于被实体化，并在故事线的末端初次走到台前。笔者在进一步了解这一形象时，无可避免地联想到同为哥特风格名作的“《Legacy of Kain》(凯恩的遗产)系列”，IGA在《月下》的长久沉寂之后，以“吸血鬼为自由而与操控命运的邪神作斗争”为题材，难道真是创作上的殊途同归?

混沌的第一形态，巨大的面部和肢体扭曲成缓缓转动的圆环，三个天使模样的半身像以审判者的姿态位列其中。轮中央可窥视到内部类似生物的结构，处在另一层的圆环周围则有一圈利齿。在背景中，八个机械式的结构有规律的闪现象征黑暗之力的暗红色线条，像在汲取空间里的精华。这一情景令人不禁想起《凯恩的遗产》中同样出现过的事物——塔罗牌的命运之轮(WHEEL OF FORTUNE)：“这是一位天真烂漫的少年，他的周遭环绕着巨大的轮子。人的一生中交织着幸与不幸，他们就像是轮子一般，不停地反复轮回在我们身上，因此，人类决不可以迷失在这种洪流之中。”



▲塔罗牌中的命运之轮。

混沌的第二形态不再有人类文明的修饰，核心是“漆黑的太阳”，象征恐惧的蛇状怪物四下穿梭，这些古朴的印记在表现某种原始的意志。从魔物军团的构成和德拉古拉的复活来看，混沌很大程度上支配着传统意义上作为死后审判机关的“地狱”，而此外世界上还并行着一个它无法插手的轮回体系。



▲《晓月》中第二形态的混沌。

混沌在世界的权限及核心黑暗的特征使人隐约联想到犹太神秘教派的思想：恶魔创造了物质的世界，并把罪恶引入人间，而至高神在人体内封印了至高神的元灵－光，若要打败创世神(恶魔)，就必须找出这个光。此外，《圣经》中撒旦正是变为古蛇诱惑人类走向堕落，

如果古蛇正是混沌的化身，倒可以解释罪从何来。《晓月》中Chaotic Realm里分布的景象是这一意志对世界的看法，黑与白之间的变化取代色彩的差别，齿轮的停滞意喻时间的虚无，宇宙有规律的回旋曲折。

神话学的Chaos

混沌一词在英文、法文、德文中都写作“chaos”，在俄文中写作“xaoc”， 均源自希腊文“ΧΑΟΣ”。查辞典和百科全书会发现在西文里关于混沌的释义一般可追溯到农民诗人赫西俄德(Hesiod)所着的《神谱》(Theogony)。赫西俄德以混沌为天地之母，很可能因为他认为“无生于无”(Nothing comes from nothing)；

不过既然“无”能“生于无”，就可见混沌不可能是一物不存的空间，而可能是无形的杂乱物质组成的散乱的空间。

类似的概念也存在于基督教体系中，但在《旧约》没有明确的言说。钦定本《创世纪》(Genesis)中写道：“地是空虚混沌；渊面黑暗”(The earth was formless and void, and darkness was over the surface of the deep)。《圣经》作者试图以一种体系化的神学宇宙论阐明世界的发生过程，在非终极的意义上，上帝与原始混沌共同存在，然后在某一时刻，上帝决意创造我们当今的世界，于是上帝从混乱(disorder)中带来秩序(order)。不管原始“混沌”是否为上帝所造，“秩序”肯定为上帝所造，造物主常常也就是“秩序”的化身(见于《新约·路加福音》)。

最初的神学认为，既然秩序是上帝后天创造的，它就具有某种脆弱性，有序化的宇宙时时刻刻面临重返创世以前混沌状态的危险。一旦人违“约”，对抗上帝的旨意，恐怖就将降临。而随着上帝向仁慈形象的转变，宗教跨越大陆的传播，神学上不可避免地结合文化传统做出修正，混沌的“非秩序性”解读也更广泛的深入到社会生活的各个方面。按照逻辑推理，从内因角度出发，作为秩序对立面的混沌也正是罪恶的根源，如果而外在的上帝只因人类追求非秩序就置之不理，难免有损上帝的无私形象。为解决这个问题，最开始诸多的过错推向以撒旦为号的魔王们，再以“不可试探你的主”等说法扼杀思考。而其后神学家们提出更圆滑的说法，上帝出于无私的爱给予人类绝对的自由，包括背叛他，在上帝全知全能的前提下，所谓的混沌实际上成为人类发展道路的一种自我选择。

《晓月》从未开发的区域——Chaos Realm II

在《晓月圆舞曲》里实际上还有一个“混沌之间”，称之为“混沌之间”是因为它也像那个“混沌”一样并不会在地图上显示，当然进入的方法有些特别。由于以后可能还会涉及出城，所以会对用到的主要方法附加图例说明。

首先来到空中庭院区域最右侧的浮游场景，用突进法出城(注①)，在图1位置变蝙蝠向上飞行进入版边，来到恶魔城最上部大斜坡场景的地面内，向下飞到下面场景的顶部，经过被动飞行(注②)来到图2场景墙内，变身一次，或者中断再开(注③)，然后经短暂上升再变蝙蝠，向左移动(注④)，来到图3的位置，再次变身以斜线移动进入右侧版边，到达图4位置的墙内短暂上升后向左移动，到达图5位置，继续向左进版边，到达目的地。这里大概是开发过程中用于测试而最终未删除的区域，是由如图6中背景不完整的梦幻宫、BOSS战房间等不同区域的房间连接而成，地图上的位置是在左侧浮游场景的上方。完成度正常增加，但地图上与普通区域重合的地方只计算一次完成度。如果想回到普通区域，只需在地图上与之重合的地点选择中断，然后再开便可以了。

注①：在场景右上角一人高的位置发动突进魂会被挤出墙壁。
注②：在墙内蝙蝠状态下默认的向右移动。
注③：《晓月》的中断很特殊，再开后强制以人类形态出现在进入场景的位置。
注④：在墙内蝙蝠状态下，按右键会向左移动。





文 马修

《宠物小精灵》2005电影版最新报道！

上期马修刚YY完NDS版的《口袋妖怪》，近期官网又对2005年的剧场版动画进行了更新。闲话不多说，我们还是来看看最新剧场版都新的新增内容吧。

剧情简介





小智和皮卡丘一行来到了新的目的地——罗塔市。在罗塔市的中心，有一座叫做奥鲁多朗的城堡，“波导的勇者”阿隆的祭坛就在这座城堡中，数百年前，“波导的勇者”阿隆停止了引发战争的“世界最初之树”的力量。每年的祭祀活动，都会有宠物小精灵比赛，而胜出的精灵训练员，将获得“波导的勇者”的称号。而这一年，小智和皮卡丘胜出，被选为了“波导的勇者”，然而就在大家为新的当选者庆祝时，空中突然出现了传说中的谜之精灵梦幻，然而刚一出现，梦幻就遭到一只凤凰和身着铠甲的喷火龙的夹击——在它消失时，皮卡丘也消失了！同时，几百年前被封印的精灵卢卡里奥出现在了小智的面前……


▲新的精灵卢卡里奥。

皮卡丘到底哪里去了？梦幻为什么会出现？而卢卡里奥，又和“波导的勇者”的传说有着什么样的关系？

剧照欣赏





▲身披重甲的精灵，激烈残酷的战争……



▲美丽的罗塔市，神秘的奥鲁多朗城。

▲片中出现身着古代重甲的训练员。

▲小智与皮卡丘的新造型。







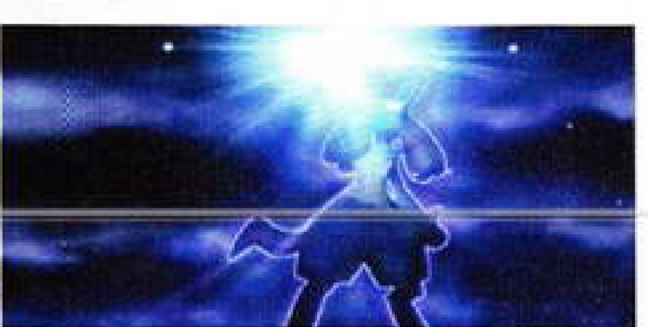
▲梦幻、凤凰、披着铠甲的喷火龙，它们为什么会出现？



▲这就是传说中的“世界最初之树”。

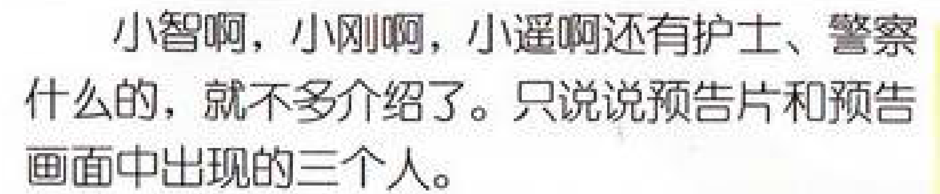


▲赶往“世界最初之树”的汽车遭遇了异常的袭击。



▲被封印的卢卡里奥也同时出现了！

剧中角色

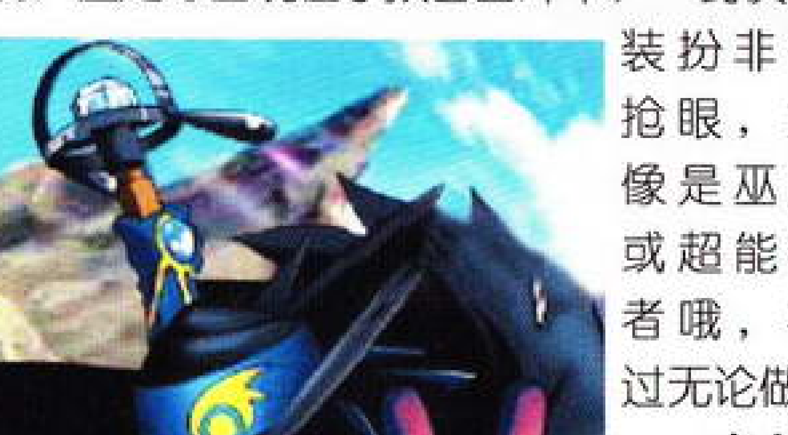


小智啊，小刚啊，小遥啊还有护士、警察什么的，就不多介绍了。只说说预告片和预告画面中出现的三个人。

热血姐姐：这位姐姐应该是系列作品中经常出现的那种热血女吧，在梦幻出现空中时，给了她特写，在赶往“世界最初之树”去时的车，她也是司机呢。不知道这样成熟有性格的女性会不会也令小刚热情大发。（笑）



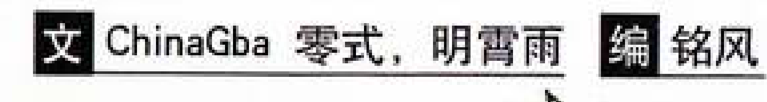
神秘训练员：这个酷哥在预告片中并没有出现，但是却出现在了预告图片中，一身侠客装扮非常抢眼，好像是巫师或超能力者哦，不过无论做什么，他在片中都离不开精灵训练员这个身份的。



卢卡里奥：它作为真正的主角精灵登场，但和《超梦的逆袭》中的超梦一样，它也是本片中真正的主角。外形酷酷的卢卡里奥在公开的图片中以及预告片里它的动作，不难看出它是超能系的；不过在游戏中，拥有这样矫健身材的人形PM可都是格斗系的，莫非，它将成为瑜珈战士之后第二种超能+格斗系的PM？









矿石镇村镇建筑及居民杂锦——中国商人



今天我们来关注一下居住在海边小屋一个人物，他虽然在GBA《牧场物语 男生版》里默默无闻，在《女生版》里却炙手可热，我这么说熟悉《牧场物语》的人怕是已经猜到了，他就是我们猥琐的中国商人！

中国商人名叫霍安，圆帽长衫布鞋，一根颇具清代特色的辫子，一副占据了脸部一半面积的大太阳镜，还留着两撇小胡子，外加总是带着几分奸诈的笑容和肚子里一本熟练的生意经，真是不折不扣的一个奸商形象。虽说是奸商，但也是社会里不可或缺的人物，在女生版里，更是极少的几位需要特别去讨好的村民之一，一定要给予足够的重视哦！

既然是商人，当然是售卖主角关注的货物了。中国商人的经营项目比较杂，主要有苹果、花瓶、植物种子、训狗用具和真实之玉。其中，苹果和花瓶是定期上门推销的产品。他会在每个月4日那天一大早站在主角家门口说一堆很长的废话来引诱主角买他那三个有不同名字的苹果。他卖的苹果与牧场里苹果树上的苹果确实有点不同，用来做料理的话其回复力要比普通苹果要好些，但除此以外就没什么特别的了，价格之所以很贵，是因为它有个特殊的名字，就像现在外面卖的橙，用个镭射标签帖在橙皮虫蛀的地方，就把烂橙当名牌橙卖了，典型的奸商作风。因此各位大可无视他的苹果，反正中国商人也有自知之明，你不买他的好感度也不会降低的。当然，如果为了做料理或是想争取全出货，这苹果可就是必须要买的喽。花瓶属于家具，也是中国商人上门推销的，如果你拒绝了，他会过段时间再来。表面上看它只是个装饰，实际上当你在其中插上鲜花的时候，就会发现它还有特别的回复作用(各种花的回复效果参见表)。注意，必须插入当季的花类才能发挥作用，而且过一段时间花就会消失，在消失的那天早上将不能获得回复的效果，建议经常更换。其余的几样商品主角可以去海边的扎克家找中国商人买，全部是独家销售，价格也比较高，这大概就叫外来的和尚好念经吧。如果中国商人只具有以上几种业务的话，他与主角的好感度就显得无关痛痒。所以在男生版中，不必特意去与中国商人发展邦交。但在女生版

花名	季节	效果
月泪草	春	体力+10
三色花	春	疲劳−7
猫薄荷	夏	疲劳−5
蓝色奇幻花	秋	体力+3
红色奇幻花	秋	疲劳−10



中，由于他增加了另外两项重要业务，所以很有必要与其搞好关系。这两项业务分别是收购物品和玩游戏。如果女主角对其有特殊情怀的话，更可以将之作为结婚对象，成为一名中国老板娘。(以下内容都是女生版特有，玩男生版的看看好了，千万不要回去尝试，否则白白浪费不少礼物。)

先说卖东西，当主角与中国商人的好感度达到100的时候，在营业时间进入海边小屋，发生剧情，从此可以向他出售各种各样的东西喽！他收购的东西极为广泛，有时候令人怀疑他是否改行去收破烂了，例如原本不能出货的料理、与女神猜拳或猜数字所得到的证书、不能使用的CD等等。其中可以出货的东西，卖给中国商人的价格会在直接出货价格的左右浮动，而具体的价格是随机的，同一样物品多找他几次价格会有所不同，多和他讨价还价，选择最高的价格出售吧，可以获得比直接出货更高的利润，只是运输比较麻烦就是了。总之大家想着能卖的东西都拿去他那里卖卖看，说不准会有意外收获。至于如何快速提高他的好感度就不用说了吧，对于贪财的商人，到矿场3层以下挖个金块送他，他就笑得合不拢嘴了。

再说说这玩游戏，与中国商人的好感度超过150之后，11:00am～4:00pm去他那儿，会触发一次邀请主角玩猜苹果游戏的事件。内容就是将他卖的那三种苹果来回调换顺序，最后让你猜某个苹果的位置，猜对十次可以获得一朵称为月下美人的花，并且经过这个事件之后每付100G就可以再玩。此游戏的规律已经被破译，具体参见上表。更重要的是，凑齐十朵月下美人拿去送给女神，女神会回赠主角一朵女神之花(样子很像艾利的干花，但作用不同)。这朵花再拿回去卖给中国商人，就可以得到高达1 000000G的金钱，购买别墅的捷径！即使没猜对十次，也可以得到一张谜之券，拿着它去跟中国商人对话，就可以玩一个类似拉霸的游戏。游戏结果随机，如果三个数字相同或连号都是CD，各三张，两个数字相同可以获得种子，如果好运气中了张CD，转手卖回给中国商人，又是一笔丰厚的利润了(^0^)。

变换规律	最后顺序
两大圈	A、B、C
大圈一小圈	C、B、A
左转一右转二，最后为中间和左边换	A、C、B
左转一右转二，最后为中间和右边换	B、C、A
一小圈两大圈	C、A、B

※注：从左到右分别用ABC表示初始的三个苹果。大圈表示各了一个苹果的两个苹果互换，小圈表示相邻的两个苹果互换。



最后说一下和中国商人结婚的条件(其实不想提-_-！)。和这个猥琐商人结婚的条件是：1.向他买过花瓶。2.发生整理苹果事件。3.爱情度60000以上。事件1和3自不用说，说一下触发事件2的方法：和中国商人的爱情度达到紫心后(爱情度10000)后，在营业时间进入海边小屋就会发生整理苹果事件，事件过后会获得中国商人赠送的“贴牌苹果”之一。达到以上三个条件后，对他使用青羽毛就可以和他结婚了……

说到这儿相信大家都已经热血沸腾了，女生版中的中国商人就是这样一棵摇钱树，再加上其最喜欢的东西无非是金以上级别的矿石，经常送送，保证事半功倍！想嫁给他也不难。只是婚后他不会经常在家，属于事业型的丈夫，想和他结婚的同志们要注意了。





火纹大陆

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

自古至今，现实世界中就有许许多多用科学无法解释的事情，而且还有众多的离奇巧合之事。这一些事，都被我们这些传承着先人文化的当代人在茶余饭后津津乐道着。有的，我们会去试图以着现在的科学力量去解开它，了解它。有的，我们只能一笑而过，并称其为"天机"。在我们常玩的游戏中，世界观的设定是必需的(当然也有无具体世界观的游戏)。同时，在任何一款游戏中也都或多或少地有着一些与世界观设定有出入或是玩家无法正常理解的巧合离奇之事。这些我们通常会把它们称作是"游戏中的不可思议"。当然游戏毕竟是游戏，不可能严谨得如生活一样，所以这些"不和谐的音符"反而能使玩家在游戏时开怀一笑或是产生更多的联想。

艾雷布大陆的不可思议之谜

艾雷布大陆是个神奇的大陆，所以居住在那里的人们可以使用魔法，而且在大陆上还存在着传说中的生物"龙"，但这些都不是我们这次要讲的重点，因为这些问题我们虽然无法解释，但居住在艾雷布大陆的贤者们却可以解释得清清楚楚。不过呢，艾雷布大陆上的某些问题，不仅这些贤者们无也解释，可能就是艾雷布大陆的创世神们也无法圆满地回答。而这些，就是我们这次要讲的——艾雷布大陆的不可思议之谜。

催眠后的完全回避

催眠，就是说，生物被一种精神暗示或是药物刺激了神经，被强制地进入了睡眠状态。大家都知道，进入睡眠状态的生物，完全失去了行动能力(梦游乱动除外)。这样的话就算是吕布被人催眠了，也会从一只野兽变为羔羊。但是，在艾雷布大陆中，就算是被催眠了，该人物还拥有回避能力，甚至还能做出十分帅的回避动作……难道这就是所谓的下意识？不管怎样，就这一点来说艾雷布大陆的人类们都已超出了一般人类的极限。另外，说到催眠，如果被催眠的人物身上正好有已救出的同伴……大家可想像一下，一个睡着了的人抱着另一个睡着了的人穿梭在枪林箭雨之中……哎呀呀呀呀，这世界太疯狂了……



▲不愧是剑圣，睡着了也能回避他人的攻击。

可怕的"救出"

"救出"系统的出现，使"《FE》系列"的战略方式有了改变，可以说是个有意义的系统(最早出现于《776》中)。不过这一系统也有其可怕的一面……先比如说，骑士救出同伴后，我们可以理解为骑士将同伴放在自己的马背上，这是多么稳馨和浪漫啊。那么都是步行单位的话，可以理解为抱着或是背着，虽然有些不太好看，但也能接受。但是……如果是步行单位将骑马单位救出……那会怎样？一个人举着一匹马，马上再坐着一个人……还有，骑马系救出骑马系，天马救出飞龙……不敢想像了……难怪敌人从来不用"救出"，因为这实在太没美感了。



▲哇！这个超人是谁？

家族产业，商店连锁

我们去商店买东西时，不同的售货员也给了我们不同的购物心情，因为只有在社会上接触不同的人，自己才会感到社会生活的乐趣，但这种乐趣在艾雷布大陆中是一种极度的奢侈。先不说，军队中普通士兵们都戴着统一型号的头盔(不同国家以颜色区分)，也不说村子和市镇中的居民们长得大多一样。最可怕的是，这艾雷布大陆各地的武器店、道具店、斗技场的店员全是一个样子的！我们由此可以推断，这三家大企业是他们家族性的产业，而且他们家族的人都长得极为相似。道具店的女老板说：“在东边开店的是我姐，在西边开店的是我妹……”而且这一伟大的惯例，从《烈火》的时代传到《封印》，再从艾雷布大陆传到了异世界异大陆的玛基·维鲁大陆，阿门……(成广通大怒曰：因为这是一个引擎开发的！)

武器屋　　闘技場





▲垄断大陆的三大买卖家族.

艾雷布大陆最神秘的男子

首先……大家不要乱想，这个男子不是海克托尔也不是泽费鲁，虽然他们被玩家称为“真汉”或是“王者”，但他们还都比不过这位艾雷布大陆最有无双魅力、最神秘、最恐怖的男子！那就是传说中的运输队大仙——玛利纳斯！首先这位大仙有着超乎常人的极强生命力，号称为不死之身。虽然在《烈火》的年代中，他的神功未成，在战场上被人打倒，虽能不死，但却无法再上战场。可到了《封印》，驾着马车的他就算是被人打倒了，也能在下一战继续上战场“拼杀”。在《封印》中，有着同样性质的拉拉姆和艾尔文，也只能做到他在《烈火》时的水平……而他！竟已可以超越生死，游戏人间，真乃“大仙”啊！还有不可思议的，那就是在《烈火》时，没得到马车之前，他使用的是帐篷。虽然是帐篷，但他还是能轻松地回避掉敌人的攻击……



▲帐篷回避的精彩瞬间。

大家都是现实主义的人

假如有一天，我们上了战场，在战场上碰到了自己的亲人或是朋友，在和他们交战之前，我们难免会感叹一番或是感到十分惊讶，然后再等着他们来说得，或是我们去说得他们，因为这是人之常情。而在艾雷布大陆则不同了，某些人在战场和自己的亲人交战时竟二话不说地将其射杀！甚至对方是自己寻找了多年的人也是如此……看来那里的人十分坚持一点：“只要不动用‘说得’指令，就算是亲爹妈也一样杀。”真是现实的世界啊，战争果真是无情的……无表情射杀亲人的典型案例：《封印》中的格雷，在没有说得他的时候，他会毫不留情，二话不说地将其妹射杀……当然这类案例在艾雷布大陆还有很多，大家可以去慢慢发掘……



▲格雷无情地射杀了他的妹妹

其它的离奇之事

在《烈火》中的“琳篇”，游牧民拉斯的体格是8，但到了艾利乌德篇时，他的体格就变成了7。看来在短短一年的佣兵生活中，拉斯尝尽了这世间的冷暖，也慢慢地瘦了下来。《烈火》中出现的艾利乌德之母艾利诺娅，其样貌与《封印》中三龙将之一的布露妮娅极为相似。不仅如此，两人的气质以及打扮穿戴风格也基本一样。当然年龄上的区别还是一眼能看出来的。不过，布露妮娅如果到了40岁，或是艾利诺娅回到二十几岁，那两个人再站在一起比比，说是姐妹或是母女也都不为过啊……这世界上的神奇之事还真多啊。



▲艾利诺娅和布露妮娅无论发型、发色、以及模样气质都十分相似，更重要的是那额头显眼的头饰也几乎一样，两人到底什么关系？

艾雷布大陆是个神秘的大陆，在那里有着许许多多离奇古怪的事情发生着，比如用吸取HP的魔法破坏物体也能吸到HP，武器从敌人身上入手后竟然会成为全新品。当然了，比这些有趣的还有许许多多，只要我们玩家仔细地观察，这“不可思议之谜”就会越来越多，越来越有趣了。

研究一个游戏，不光是研究怎样去玩好它，它的世界观，它的设定，也都需要去认真地研究，这样，我们才可以说是热爱这个游戏，了解这个游戏。

文 猫太





第三章 CHAOS EMERALD

文：NaNa.YX

走廊里的灯光白晃晃的，几近惨白，两人的脚步声在这空荡荡的大屋内格外显得响亮。依旧没有一丝的风，可寒意却越来越明显地从背后袭来。除了门前被贴满咒符而无法进入的小阁楼以外，整间屋子两人基本上都走遍了，但却没有发现一点生灵的气息。

"这里好像曾是个十分繁华的村庄耶，可现在怎么连一个人影都没有呢?这里究竟发生了怎么样事情啊……"这样想着，阴影将在村口路上拣到的那个金属装饰品又拿了出来，不知怎的，饰品上的那个名字竟然让他联想到了曾多次消失在他眼前的那个橘色女子。从书柜里发现的一本绘图日记看来，这个小岛的主人——"纳克尔斯"一族应该是Echidna界中比较有地位的家族。可是为何这个小岛会如此颓废？而村中的人又究竟到哪里去了呢？他们却怎么也找不到答案。屋子所有的东西上都积满了灰尘，就连瞎子都看得出来这里很久没有人来过了。那么，刚才两人都感受到的那股异样的气息又是什么呢?

当从书柜旁找到一个有着奇怪符文的挂饰后，"到阁楼那去吧……"不知为啥，他们不约而同地认为，这个挂饰能打开那个阁楼的门。正当他们准备走出书房时，目光尖锐的阴影突然发现右边书桌底下似乎有某个物体发出微微的光亮。



那是一个翠绿色的小钻石，整个表面都已经被一层厚厚的灰尘裹住了。但索尼克和阴影还是能透过灰尘感觉到这东西似乎可以散发出巨大的能量来。"难道是……"两人不禁对望了一眼。

阴影走上前蹲下身去，想看看这个东西是否"Chaos Emerald"。可就当他的手指与钻石接触到的刹那，钻石发出了耀眼的绿光，一股熟悉的力量涌进了阴影的全身。与此同时，一个被封存多年的记忆又一次展现在他的脑海中。

"这个就是……能产生出巨大能量的……Chaos Emerald，简称C.E……只有你，Shadow The Hedgehog，只有你才能随意地让它产生出歪曲空间。你是被赋予了不老不死肉体的'究极生命体'……"

拿着C.E的大胡子博士一步步走向刚刚睁开眼睛的阴影，当他走到跟前时，他停下了脚步，轻轻地握起了阴影那幼嫩的双手，慎重地将C.E放到了他的手上。

忽然，无数的政府军从房间的四面八方破墙而入，阴影惊慌失措地倒退了好几步，坐跌在了地上，手中的C.E也在他慌乱中被发动了某种特殊能力。当其能力被发动之时，一道绿光闪过，而刚才出现的政府军也随着绿光一同消失了，一切就如同从未发生过一样，只有那方圆数百米外几个惊呆了的政府官员以及那被完全破坏的房间在叙述着这瞬间的事实。

“难道说……那个‘只要拥有全部的C.E就可以控制全世界’的传说是真的？”政府官员们依然惊魂未定，他们注视着还未反应过来的阴影，接着又将视线转向了阴影手上的C.E，空气中依然弥漫着异样的波动。

“这个东西……太危险了……”

“……阴影？”索尼克急促的声音硬生生地将阴影从回忆中拉了回来“哼，果然……是真的C.E呢……”阴影拾起了那颗C.E，微微自道着……他拿起C.E，直起腰转过身来，却看到索尼克摆出了一副超级警戒的战斗姿态，目光投向了书房的门口。

“Look！ There like someone or other……”（索尼克紧张得不禁说起了全英语，可惜阴影只听懂了“Look”……汗）



索尼克紧紧地握住了拳头，浑身的刺都直直地竖了起来。阴影按住了索尼克的肩膀，两人一同走向了大门，但这时却一点动静都感觉不到了。两人警惕地靠在了一起，缓缓向门口走去，书房内一片寂静，以至于他们彼此的呼吸声都清晰可闻。

当走到门前时，阴影伸出了手，但内心的犹豫不定却让他的手定格在门把上，迟迟没有落下去，惟恐刚进屋的那一幕再度重现。过了几秒钟后，阴影咬了咬牙，好像下了很大的决心似的，慢慢拉开了房门……

忽然，一张惨白的脸赫然地出现在脸人的面前，那是一个鼹鼠族的战士，他举起了拳头，向着两人用力地挥去。阴影大吃一惊，用力地将门“啪”的一声带上，可门上出现的空间扭曲依然清晰可见。

他仍然在门外等待着两人，而且不时地用拳头敲击着那扇破旧的木门，只是，他的拳头并没落到门上，而是穿过了木门展现在书房里两人的面前。这时候阴影才想起来，刚才的那张脸和自己刚进这屋子时看到的那个鼹鼠族人惊人地相似，但关键并不在这里。而在于……他透过那只没有打破门的拳头看到了拳头后面的破木



门！

那绝对不是生灵了，难道说……

如果说刚才他还能对着索尼克勉强挤出一丝笑容的话，现在则是怎么也笑不出来了，前所未有的恐怖感入潮水般涌上心头，几欲将其活活吞噬。这时，不知怎的，他不知不觉间将目光对准了手中的C.E。

所谓C.E，是从远古的超文明遗迹里找到的7颗具有巨大能量的钻石，根据古文记载的传说有“拥有了全部的C.E就可以控制世界。”和“某些具有‘究极’能力的生物可以利用单独的C.E操控时空……通过利用时空扭曲可以把任何有质的物体送到另一个空间里去。”等等……

“如果用这个C.E把‘那个东西’送走应该可以吧？”阴影这样想着，便迅速拿起了C.E并将其对准了那只透明的手。

当C.E亮起了耀眼的翠绿之光时，阴影果断地发动了“混沌控制”，而刚才穿透在门上的的那只手和缠绕在门外的异样气氛也在一瞬间随着绿光的消失而一同消失。

阴影小心翼翼地推开了门，此时门外已是空空如也。两人四目相对，谁都不敢开口说话，生怕一出声那个战士的鬼魂就会出现在自己身旁，书房里静悄悄的，充斥着一片惶恐的死寂。

“……我们快离开这里吧……”沉默了几秒钟后，索尼克和阴影不约而同地吐出了自己心中一直想要说的话。可是，当两人来到大门前，门却怎么都打不开了，与此同时，那股异样的感觉有渐渐地浮现在两人的身边……



索尼克和阴影不约而同地迅速转身，但残留在他们视线中的只有消失在小阁楼门前的那个赤透的太古之光。

第三章 完

文 by Kenyo 编 LIKY



月影村的恋人——爱与痛的边缘（上）

《月影村的怪物》刻意穿插了西林与小榉（ケヤキ）的一段恋情，虽然不少人对蝌蚪文没有解读能力而无法领略到剧情的魅力，不过从突破月影村出口之后更新的标题画面"月影村的恋人"相信都能略知一二了。今年的情人节大家有没有和自己的意中人在玫瑰的芬芳中渡过呢？可怜我们的西林君至今依然是孤身只影，好在还有一个善解人意的宠物陪着才不那么寂寞。现在笔者就向大家详细解析这段恋情以及游戏制作人没有通过文字表达出来的细节刻画和蕴涵的用意。本文没有参考任何资料，也找不到任何相关资料，完全是个人观点，因此可能会与游戏制作人的真实用意有所出入。





这是在一个边远地区被称为月影村的小村庄里发生的故事，附近的供养山上住着叫做大蛇的怪物，由于实力强大，村人们都无法反抗，只好被迫每年供奉一名孩子给它当做祭品，否则整个村庄就会被大蛇毁掉，村人们也性命难保。开场画面时铃声由远而近，一名女孩和男孩跟在一个老头后边，他们脸上挂满了悲伤，都低着头默默前行，背后追赶而来的母亲悲痛欲绝地跪倒在地上哭泣。数年来村内几乎所有的父母亲都承受过失去孩子的不幸，今年就轮到了这位母亲。这一切当然被西林看在眼内，这促使富有正义感的他留在月影村帮助村人除掉大蛇，而正是因为这个决定才让西林后来认识了月影村的女孩小榉。

西林与小榉的初次邂逅是在鸣龙神社旁边，当时小榉正在和小猫玩耍，看见一身浪人打扮的西林，便好奇地问西林是旅行者吗？想住宿的话，可以到多多屋宿店去投宿。这段对话体现了小榉待人温和体贴的性格。西林道谢后转身欲走，小榉叫住西林却欲言又止。这个细节刻画有两种解释，一种解释是小榉想问一下西林的名字以及来自何处，对西林有了莫名的好感，就是人们常说的"一见钟情"，也许是西林长得帅，也许是西林有着月影村住民没有的独特魅力，奇妙的爱情，已经从目光相遇的那一刻开始了，女性的矜持使得她收回了想要说的话。另一种解释是小榉看到西林持剑的打扮，应该有不差的实力，所以想拜托西林去供养山除掉大蛇拯救村庄，但是转念一想西林万一斗不过大蛇而赔上了性命，自己为此就会愧疚万分，也就不好意思开口了，毕竟这是月影村的事，外人也许不愿意插手。结合本文意境，个人比较倾向于前一种解释。

村长的孙子那基与被选中作为祭品的弗美

是自小青梅竹马长大的好朋友，那基无法容忍就这样失去朋友，于是冲动地孤身一人前往供养山打算救回弗美。这说明了月影村的下一代住民并不像老一辈那样，已经开始具有了反抗的意识，不再甘心逆来承受。虽然初生牛犊不怕虎，但那基始终是小孩子，以他的实力无疑是羊入虎口。西林看到这一切，便决定用手中的剑去改变月影村的未来。

供养山有不少难缠的强力怪物，西林有好几次受了很重的伤，只好返回了月影村。当西林昏迷的时候，小榉更是不眠不休，给予无微不至的照顾，小心翼翼地包扎伤口、不厌其烦地清洗血迹，完全展现了小榉女性温柔体贴的个性。

天还未亮，小榉就跑到后山采集草药，爱意的流露，往往就是通过赠予物品来传达的。“西林君等一下，这是刚从后山采集回来的药草，拿着。”小榉的呼吸很急速，显然是奔跑了好长一段路。不仅小榉经常给西林送物品，村人们也把家里珍藏的合成之壶、保存之壶、风魔盾等等都送给了西林，希望能够让西林对付怪物时轻松一些，但是这些东西显然没有小榉送的“珍贵”。

西林救回了那基之后，村人们都非常感激西林，同时也赞叹他的实力，并坚信一定可以顺利救回弗美，因此村人们的活力空前高涨，数名村人和木匠自告奋勇帮西林建造仓库来存放物品。

某天早上西林经过鸣龙神社时看到小榉在里面祈愿，原来自从西林接受了拯救月影村的任务之后，小榉每天都来神社参拜祈求西林能平安无事，关心之情表露无疑，但是西林显然不清楚这一点。小榉很喜欢猫，为了让西林杀敌时能够轻松一些，她把自己最喜欢的小猫托付给西林，也许是“凭猫寄意”。



西林与小榉度过了一段快乐的日子。但是，快乐永远是短暂的，小榉突然不辞而别，谁也不知道她去了哪里。小榉为什么突然弃西林而去呢，西林一片茫然。

某天晚上，西林半夜起来夜尿(姑且可以这么理解吧)，发现村人们都不见了，而且村子下方似乎有个怪物一闪就消失了踪影。西林踏进村长家里就吓了一跳，一大群怪物聚集在这里。西林正要拔出剑时，其中一个怪物连忙大喊“西林，我是村长啊”。原来月影村的村人受到了大蛇的诅咒，每逢满月之夜就要变成怪物，这个秘密一直没有告诉西林。小榉的不辞而别，就是害怕西林看到她变成怪物的样子而嫌弃她。不愿让心爱的人看到自己丑陋的样子，相信是每个女孩的心理，这也更加表明小榉对西林的情愫。



村长告知鸣龙神社的供台下压着龙之卷物，可以打开龙之鳄的入口到达洞窟深处。找不到卷物的西林只好前往龙之鳄寻找先行一步拿走卷物的人，发现是之前在宿店见过面的采药师。采药师其实是大蛇变成的人类形态，它以采药师的身份出入月影村，是为了更好地观察村人的动向，以便继续维持其统治，并最终实现它复活恶魔的目的。一直以来作为祭品的小孩是恶魔复活的必要资源，眼看计划就快要完成了，西林的出现显然会破坏他的事情，所以与西林的决战在所难免。至于大蛇为什么不对西林实施偷袭或者干脆就在龙之鳄开战，可以这样理解，大蛇在巢穴能够发挥出更强的威力，所以才假装好心帮西林打开龙之额，诱敌深入。当然，现在的西林对采药师的身分还不清楚，以为他确实是愿意帮助自己，这一点在西林到达洞窟尽头才完全改观。

生祭洞窟里，西林历尽艰辛成功地杀掉了大蛇，并顺利救回了弗美，月影村一族多年来受到的诅咒终于得以解除，全村的人都视西林为大英雄，感激之情难以言表。

晚上，村人们都围着篝火跳起了欢快的舞蹈，庆祝安定生活的到来。西林遍寻不着小榉，便问起村长，村长说了一些感谢的话并安慰西林不用担心小榉，她很快就会回来，其中最重要的一句就是“我们一族的体质使得我们无法住在这儿以外的其他地方”。这句话揭示了两个问题，一个就是对月影村供奉小孩作祭品的补充解释，由于村人无法逃离月影村，只能选择默默承受。另一个就是暗示了西林与小榉的爱情有着局限性，小榉无法跟西林一起离开，西林必须在“离开”和“留下”之间作出抉择。

(待续)

文 太阳黑子工作室 全能的调停者 编 雷伊









逆转剧场 VOL.12

逆转CASE8：别了，逆转（下）

其他相关人物



华宫 雾绪
（かみや きりお）

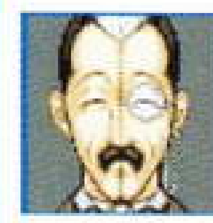




王都楼真悟的经纪人，鼻梁上架着一副金丝边眼镜，给人以一种非常能干的女强人的感觉。华宫雾绪为了寻找机会帮前辈天野由利惠报仇，故意接近王都楼，并暗中与藤见野沟通准备给予王都楼以致命打击。但不巧的是，她自己却成了藤见野的杀人嫌疑者。“雾绪”这个名字的读法为“きりお”，“お”在日语中可以写成“夫”、“男”等等，多为男性名字的结尾。在游戏中，当虎狼死家听到“きりお”这个名字的时候，还以为雾绪是一名男士，所以才露出了马脚。因此，混淆视听就是这个名字的由来。







虎狼死家 左左右卫门
（ころしや さざえもん）







被警察局通缉的杀手。藤见野勋正是王都楼派他杀害的，而假扮成酒店男招待绑架真宵、乔装成王都楼家仆人田中太郎的也正是他。左左右卫门是虎狼死家家族的三代传人，他们家族作案的特点就是每次完成任务后都会留下一张卡片。左左右卫门虽然是一名黑道中人，但却十分注重与委托人之间的信赖关系，杀死藤见野后一直隐瞒着委托人的情况。不过，王都楼却明显表现出了对其不信任，这也导致最后两人雇佣关系的崩溃。“虎狼死家”在日语中的读法同“杀し屋”，本身就是杀手的意思。



天野 由利惠
（あまの ゆりえ）

雾绪的前辈，曾经是王都楼的恋人，但是花心的王都楼却只拿她当成是自己的玩物。在被王都楼抛弃后，由利惠成为了藤见野的经纪人，并与他坠入了爱河。但是就在他们准备结婚之际，无耻的王都楼却把自己曾经和由利惠交往过的消息告诉给了藤见野。感觉自己受到侮辱的藤见野狠心地抛弃了自己曾经爱过的女子，在感情上屡屡受到伤害的由利惠无奈之下只得上吊自杀了。天野由利惠这个名字没有任何特殊意义，巧舟先生自己都说了，创作这样一个角色单纯就是为了让她死亡……





《逆转裁判》NDS日版新作终于公布!





果然不出所料，NDS日版的《逆转裁判》就是早前公布的美版的日文版本，游戏的正式名称也已经确定了——《逆转裁判 新生的逆转》(《逆转裁判 苏る逆转》)！虽然说游戏游戏只是复刻版＋α的形式，但是那新增加的一话相信也足以让FANS兴奋了。此外值得一提的是，在美版的《逆转裁判》中，故事的舞台将会由日本改为美国的洛杉矶(虽然两个版本发生的故事是完全一样的)。日前，“《逆转》系列”的生父巧舟先生在接受日本媒体采访时透露了一些《新生的逆转》的情报，下面我们就一起来看看其中比较重要的几段对话。

记者：这次的《逆转裁判》新作活用了NDS的机能吧?

巧舟：新增加的一话就是以NDS为前提来制作的，因此活用了很多NDS的机能。原本1代中的1到4话也可以用NDS的触摸屏来操作，并且也会以双屏的形式来显示。

记者：新增加的一话将会是什么内容呢?

巧舟：是活用了NDS机能的全新的一话，我现在能说的只有这些。(苦笑)不过，这次份量可是相当充足的。日本的FANS为了这新增加的一话而购买了游戏，如果一下子就打完那就太不值了。怀着这种想法撰写剧本，才感觉游戏在份量分配上太不均匀了。(笑)从NDS版开始玩的人也许会发现，和1到4话相比，玩到新一话的时候也许会吃惊怎么份量猛增了呢!

逆转 裁判





记者：主人公还是成步堂吧? 矢张和大婶等大家熟悉的角色还会登场吗?

巧舟：突然让不认识的角色出现的话，玩家可是会伤脑经的啊。(笑)总之这是发生在同一个世界的故事，对玩“《逆转裁判》系列”的玩家来说，我想他们肯定是会欣然接受的。从本作刚开始玩的玩家也说不定会因此而去玩《2》和《3》呢。矢张他们到底会怎么样，请大家一定要期待啊。(笑)那我就特别透露一点吧，新一话的关键人物将是御剑！不过这目前还只是在开发中的思路，到时候会变更也说不定的。(笑)

记者：在制作NDS版的时候，有特别注意的部分吗?

巧舟：要把它做成一款不输于前3作的作品。因此，就不得不用到NDS的各种功能啊！如果不用这些功能的话，那出在NDS上就没有什么意义了。我认为只有将NDS可能实现的各种有趣玩法和《逆转裁判》完美地融合才能够成功。

大家来做 掌门人SP

走出2月，天气渐渐暖了起来，一年之际在于春，马修在此祝大家都在这充满希望的春天能够得偿所愿，同时也祝各位掌门人天天都有好心情。

《掌机王SP》四大编辑的Q版头像点评

LIKY：落笔起风云、斗酒诗百篇，风流倜傥、玉树临风、潇洒不羁的Liky大人手上拿的竟是旧GBA和灰土照相本本，实为可悲可叹可泣！刚购《掌机王SP11》，见LIKY大人果然未卜先知，旧貌换新颜堪称无双，手携PSP，项挂十字架，招摇过市，摆姿显阔，典型一无知漂泊浪迹天涯客。

马修：修长苗条的身材可谓婀娜多姿，倾城倾国，实乃天生尤物，丰姿可人，嗅之则兰麝芬芳，舞之则矫若游龙，蹈之则翩若惊鸿，绝非应背负如此一重型巨剑，长期以往怎堪受迫！奈何美好姿形毁于一旦岂不可惜！

铭风：如此背挎箭镞，岂有不掉不败不亡之理！可怜一身矫健轻功，一腔热血豪意气塞山河，却落得个泪洒泰岱，血溅天地，不亦惨乎！

雷伊：露胸坦背，腰挎神刀，头扎绳箍，足显长趾，典型一古惑式的野兽派形象代表，可谓豪兴遄飞，意气风发，令人血脉贲张，情不能已，是可包举宇内，囊括四海，兼并六国，并吞八荒！可惜其炉火尚未纯青，仍留小悟空形态的长尾巴……

瀚凌

瀚凌玩友的点评很有趣哦，不过马修只觉得自己的小编形象太瘦弱单薄，和"婀娜多姿"挨不上边的……

我的眼中PSP是首选，但奸商的高价以及PSP的一些瑕疵，尤其是那方块键让我不能忍受凭着早买早玩和之前对PSP一些无奈，决定先买NDS，而且钱刚好机器和一张卡。等明天最后一门日语精读考完就要去购机啦。

想想马上就要有NDS，心情格外愉悦。以前大冬天的晚上坐着打PS2，不知不觉两脚冰冷而且声音只能调得很小以免打扰父母睡觉，有了NDS晚上坐在暖暖的被窝里带上耳机连灯也不用开，怎一个爽字了得啊！啊哈哈哈。

许晓翔XXX

这封信是1月19日发来的，想必现在许晓翔同学已经入手NDS了，躺被窝里、在花园里、在公交车上、在如厕时……随时随地玩游戏的感觉确实是掌机玩家的一大享受。



小编们，你们好！来日本有一段时间了，在这里买不到《掌机王》，只有FAMI看。只是上网的时候和朋友聊聊《掌机王》，《掌机王SP》第9辑做得十分不错，尤其是这一期的《玩转PSP》，我都是让朋友在网上念给我怎么给PSP弄电影的。（以后还会有别的格式的转换吧？）听朋友说PSP有GBA的模拟器了，不知道是否是真的。因为来日本的时间不长，所以日文不是太好，一些日文的也看不明白，在国内的时候没有给你们写过信，现在到了国外，开始怀念了。衷心希望《掌机王SP》能越办越好。以后我还会通过国内的朋友关注每一期的。

广岛 蝉蝉

蝉蝉是一位身在日本的中国女玩家，能给身在国外的读者带来帮助，我们作小编的也都很高兴。不过那个PSP版的GBA模拟器是假的，不过是播放一段GBA的影像而已。另外也希望蝉蝉的朋友能够把我们的问候带给她。

我有几个问题，PSP上用的MS记忆棒能用在索爱P910c和S700c上吗？它俩随机配的16MB和32MB的已经不够用啦！另外SanDisk的128MB MS DUO以及256MB,512MB和1GB的MS PRO DUO各多少钱？谢啦

李泽远

完全通用，都是使用SONY统一规格的记忆短棒。一般来说，SanDisk美国官方网站报价比国内市场报价贵几十元；而SONY中国官方网站报价则高出市场售价近30%。马修给出短记忆棒价格相关的网址，大家可以常去参考：

SanDisk官方网站 http://www.esend.com/sandisk/products.asp?value=MEPD&valueIs=dept&mscssid=DQ79LV2TBWD18LUJHL2L98CQA19M263C

索尼中国 http://www.sonystyle.com.cn/shoppingcenter/Category.asp?category_name=记忆棒

没想到是马修你回的信！好开心啊！我买你们的杂志已有一年多了，可是最近想到给你写信，因为怕你们不会回，没想到……以前我妈妈超级反对我玩游戏机，但是自从我买了《掌机王SP》后。她先头也表面上装作无谓的样子。但有时候自己去拿着书看得津津有味，这不，这次去香港就给我买了个PSP。不过她现在老是跟我抢着玩《三国无双》，但是我很欣慰，因为她终于改变了游戏机的看法，我现在也希望通过游戏机改变我爸爸对它的看法。对了，什么时候才会出PSP的功略啊？虽然我知道很多人没有，但是多少还是出点嘛！不然我们这些有PSP的就没法玩了。还有，PSP的按键是不是特别容易按坏？我的○键已经按得有些发软了。弄得我都不敢玩了。PSP以后会出电影或音乐的UMD吗？望马修回答，谢谢！

李真昊

看到自己的回信让读者这么开心，马修自己也很高兴。你一家的其乐融融也让不少玩家羡慕呢。至于PSP攻略方面，有大作自然就有详细攻略。而胶皮按键，只是相对于NDS、GBA SP的金属片按键更容易坏，正常地按没有什么大问题——其实，无论是重按还是轻按，游戏中人物都是一样的动，又何必对按键用力呢？不过注意些还是有必要的。至于电影和音乐的UMD，是一定会出的。

过年了大家也都有了点小压岁钱花花，买个NDS或PSP主机不算什么了，但买几个游戏可不是闹着玩的，一个游戏就得三百五百的，买几个游戏就等于是我两年来的压岁啊。(+_+) 最近一些大城市的电玩店时兴起了NDS和PSP加钱换游戏服务。对于咱们这些钱紧的人是个不错的新消费方式！BOSS们也是看中了我们的缺陷，进游戏量太多压货；游戏太贵卖不出去，何不如加钱换游戏呢，怕什么！既赚了自己又乐了别人！这招真是一举两得啊。(^_^)。一般NDS换卡大约在50～100元不等，PSP换卡大约在80～150元不等。不用出那么多的价钱就可以买到自己想玩的游戏了！小编对这有什么评价？

北京 范东卿



感谢范玩友提供的资料，其实，加钱换游戏的业务早在10年前MD、GB盛行时就已经出现了。那时即使是D版卡也都要百元上下，而玩游戏的又大多是没有经济收入的学生，于是BOSS们就想出这个办法。不过后来随着廉价D版游戏光盘和GB、GBA的D版卡一降再降以及烧录卡的普及，换卡这一业务就逐渐被人淡忘乃至消失了。至于评价嘛，马修的个人意见是：由于现在换的是正版而不是D版，因此无论对于玩家还是对于店家，这样都有利有弊的。

这次过年总算忍不住诱惑花了3500买了台豪华装的PSP，买个豪华装送盘UMD，我选了《真·三国无双》，玩得真是爽快.后来朋友托我帮他买盘《真·三国无双》，我跑断了腿也买不到，后来才知道已经卖完很久，我心里暗想运气真好，哈哈哈哈……

买PSP时游戏店的BOSS问我卖不卖我以前的GBA SP，我毫不犹豫地说不.虽然有了PSP，但我对GBA SP的感情依然没减，每天玩SP的时间还是比PSP多，没有得了新欢忘旧爱。

顺便问一句，我3500元买得值吗？我买时觉得不亏，买后怎么每天都觉得自己被割了一块肉似的。

tanchen333

恭喜爱机入手哦。不知有多少玩家是在这个鸡年的春节期间抱回了爱机呢？马修虽然不是为了《真·三国无双》买的PSP，但买了PSP后还是买了《真·三国无双》；不过PSP也好，NDS也好，GBA也好，都有其各自魅力的游戏，而GBA游戏，马修也觉得用GBA SP玩起来感觉更好。至于价钱，这个一天一个价的时候已经无所谓贵与便宜了，玩得高兴就好。买了后觉得像被割肉，没买时心里会天天觉得心里痒痒的。

众小编好！我想向你们咨询一个问题，我买了一部PSP，现在想下载MPG4的电影看看，但我不知道一部电影大概要多少容量？

130××××9824

一般下载来的高清晰的电影，RM格式只有300～400M，但RMVB格式则要1G多，如果不压缩转换成AVI格式的话，容量会大出几十倍，所以512M的记忆棒也只能看压缩过的片子。

马修大哥！新年好！我想问问你关与邮购的事请：我有个同学想在新年后邮购一台小神游SP，但他还是犹豫不决，一怕质量不够好，二怕钱过去没货回来。

弛老

仅仅通过广告就向不了解的店家汇款邮购，是极具风险的，一旦碰上骗子奸商，千里迢迢之外想说理都难，可能的话还是尽量在家附近的游戏店买吧。至于小神游SP本身，应该没有什么质量问题，如果要邮购的话，最好找有信誉保证、并取得神游公司授权的商家邮购。

今年的压岁钱我已经足够买台NDS加盘卡了，但我还是买了SP，说实在的，我对这新两台主机的感觉没SP好，首先的是我注重的掌机该有的外型，就凭这点，我选了SP，DS实在太大，PSP从画面看和造型我是非常满意，但是其他的小问题实在太多，所以从掌机的角度看，我中意SP。

这位玩友的意见代表了一部分玩家的心声，回想SP推出时，那造型简直可以用惊艳来形容。NDS出于出于实用性方面的考虑，忍痛放弃了时尚漂亮的外型；PSP追求极致的华丽与时尚，却不得不承担着□键偏心的痛苦——实际上，就目前来说，NDS和PSP的软件尚未迎来真正百花齐放的春天，GBA也没有退出历史的舞台，三台掌机一起在这个游戏淡季支撑着掌机游戏的一片天空。



▲神游的iQue情侣秀活动正在火热地进行着，参赛作品中，这个作品极为特别可爱。(此图仅代表小编个人看法，与活动评选无关。)

小编啊，我在网上看部动画叫《袖珍的蒙斯塔——结晶塔的帝王》，问一下，这个和《口袋妖怪》剧场版的那个《结晶塔的帝王》有联系吗？

bocket wonster

这就是《口袋妖怪》剧场版《结晶塔的帝王》啊，译名不同而已嘛，比如我们游戏玩家习惯地称之为《口袋妖怪》，香港玩家和动画FANS则习惯于称其为《宠物小精灵》，台湾则称其为《神奇宝贝》。《袖珍的蒙斯塔》也算应用范围不大的一种译名吧，袖珍应该是取之于Pocket的意译，蒙斯塔则可能是由于这386只怪物和中国传统“妖怪”的魑魅魍魉形象相差太远，所以保留了音译。

掌机王送皮套分明是勾引我买地爱死，中招挨饿中。

137××××2140

地爱死？马修好半天才反应过来呢，呵呵，还可以叫迪爱丝、弟矮死、敌碍司哦。要说最近一段时间有不少朋友因为买了新掌机而穷困潦倒呢——没什么，你不孤单，马修也在潦倒之中。



▲《街霸 Z3》中的朱妮和朱莉，COSPLAY 得如何？

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续面向广大读者征稿，征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。千里之行，始于足下，小编和各位优秀的撰稿人都是从这第一次开始。欢迎大家拿出您的智慧、水平和勇气，踊跃投稿。

投稿要求

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用 Email 和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以 Email 形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　或发 Email 至 pgking@263.net

《掌机王》邮购信息



目前编辑部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：

《掌机王 SP》第 2 辑、《掌机王 SP》第 4 辑、《掌机王 SP》第 5 辑、《掌机王 SP》第 9 辑、《掌机王 SP》第 10 辑、《掌机王 SP》第 11 辑和下一辑的《掌机王 SP》，定价 12 元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗 1 号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至 0931-4867606

继续期待大家的意见和建议

新年已过，小编们也力求在 2004 年的基础上更上一层楼，而《掌机王》和《掌机王 SP》的成长，是离不开各位读者们的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王 SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗 1 号信箱　《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。或发 Email 到 pgking@263.net

中国移动手机用户可以发短信 DC+ 意见与建议到 33557770。



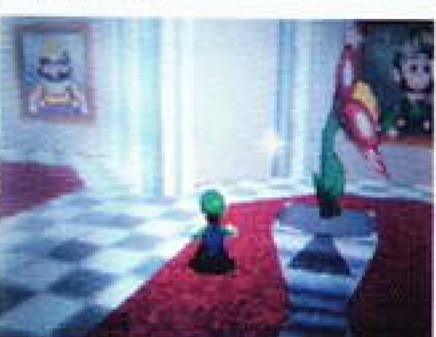
《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样哦。同时大家看到《掌机王SP》中的攻略有遗漏或是错误也可通过这种方式前来指出。

《超级马里奥64DS》中，怎样才能使用路易和瓦里奥（我在哪也找不到壁画），望在《掌机王sp》中得到回答，谢谢！

陕西 刘晨

此问题其实在之前相关的特快中有提，这里就再讲一下。路易的入手方法为：进入喷水后院的鬼屋关卡（将水池右边的大幽灵干掉出现铁笼便可进入）。用马里奥进入3楼的路易壁画（至少在本关得到1颗星星），击败BOSS便可。而瓦里奥则要先收集到30颗星星，打开2楼中间的门。之后进入镜之房间（见图），用路易吃力量之花隐身进入镜子内的瓦里奥壁画，然后击败BOSS就可以了。





1.集齐多少的图签可以获得金银三主角之一？ 2.我的NO.349美丽度已经达到最高了，为什么还不进化？ 3.深海之牙和深海之磷能不能都得到？长睫鳗是由哪个进化而来的？4.电气珠皮卡秋遇见几率是多少？5.努力值是和成长率有关么？只要携带竞争背心训练出精灵的能力就会比不带它训练出精灵的能力强？ 6.个体值会对什么造成影响？

ypc

1.完成方圆图鉴(即宝石版图鉴)1～200号全部精灵后，回到最开始的镇子，从博士那里三选一。2.美丽度满的话，要再升一级才会进化成350号美丽龙。3.一款游戏中只能二选一，长睫鳗是由366号珍珠贝携带深海之鳞通信进化得到。4.这个要看运气了。5.努力值使精灵的能力上升，但不影响成长率，应该算是额外的加成。携带竞争背心只是使获得的努力值加倍，但因为努力值有510的上限，因此最后还是相同的，只是获得努力值更快而已。6.个体值不同，使相同种类的精灵间有了个体上的差异。

关于FF2的问题：为什么拿到飞空艇去山中城却无法降落呢，剧情没法发展，卡带电池都快没电了。

徐箐

飞空艇虽然能飞去任何地方。但只有草原等地形才能降落。如果你无法降落到附近的话就要在周围找个降落点然后走到城中去。



《掌机王SP》的众小编好，我是这杂志的终实看官。在此，偶想请教铭风一问题：《超级马里奥64DS》中的冰山雪岭Star5应如何过关？

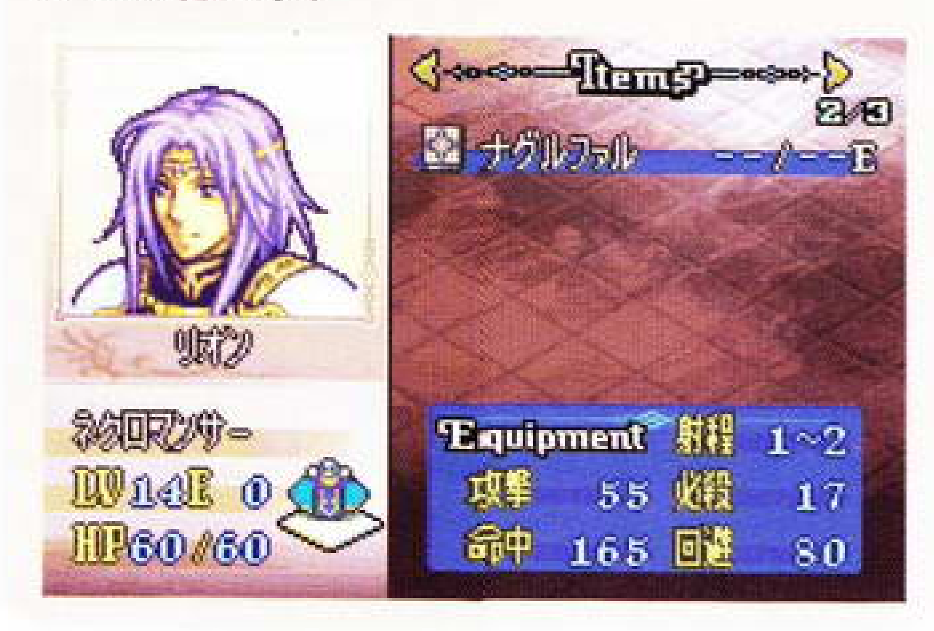
135××××073

此任务为帮助雪人寻找脑袋。在起点附近有个雪球，调查后它会叫你帮他找个合适的脑袋并开始向下滚。此时你要沿着雪道滑向山脚，在其之前赶到下方的雪人脑袋处。之后雪球滚下来会与雪人脑袋合体，再对话便可。

请问《火焰纹章 圣魔之光石》中的隐藏人物里昂要怎么收到？

snow_nn

里昂（レオン）只能在通关后的魔物退治模式里使用。在HARD难度下，你要通过遗迹3次，之后进入战斗便能使这个强力的最终BOSS加入了。



大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第10辑大奖揭晓
108名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机



广东省深圳市罗湖区

朱伟强

二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

上海市	宗智敏
北京市朝阳区	田野

三等奖5名：大陆行货版小神游SP

云南丽江云南大学	李俊虹	新疆乌鲁木齐市	李煊
大连市沙河口区	郭广毅	北京市安外大街	赵贺
天津市塘沽区	张世君		

四等奖100名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

盘锦市	王臻鹤	上海市	于力	乌鲁木齐	商思源	包头市	张昊	牡丹江市	张雪		
青岛市	刘健	北京市	王姚	连云港市	肖俊	乌兰察布市	韩德玛	宁波市	钱鑫		
芜湖市	任瑜	海口市	毛晓冬	彭州市	黄寅亮	通洲市	刘盛鹏	韶关市	苏金莲		
荆州市	刘星泰	桂林市	马捷	张家港市	张辉	台州市	蔡奕	自贡市	王浩		
富锦市	周砚迪	广州市	陈耀强	中山市	董文波	济南市	伊奕圳	江门市	刘景富		
长春市	杨天威	无锡市	吴赞英	南昌市	梁震	宜春市	赵国伟	海宁市	王冲		
玉林市	林俭安	北京市	方琥	湖南中医学院	黄江伟	义乌市	王宏	上虞市	钱勇良		
保山市	杨宗霖	大连市	刘晓胜	珠海市	宁昊	肇庆市	黎劲勇	宁波工程学院	陈岩		
沈阳市	曹苏阳	重庆市	胡耀	西安市	王景第	秦皇岛市	张明	泉州市	胡洋	哈尔滨市	杜任重
天津市	郑晨	梧州市	邹广诗	汕头市	康宇平	南通市	朱江	常熟市	王俊	昆明市	李宜航
广西民族学院	黄仕华	本溪市	赵一飞	南京市	彭博	无锡市	陈曲	保定市	张晓烨	温州市	陈扬锦
济南市	刘畅	上海市	蔡晓螭	苏州市	张弛	衡阳市	杨涛	湖州市	沈辰源	哈尔滨市	李云松
秦皇岛市	马超	太仓市	徐叶	廊坊市	许度	临沧市	余进超	焦作市	徐璐	贵阳市	吴涵钊
南宁市	韦星光	武汉市	周盛	马鞍山市	张岩	银川市	杨扬	广州市	张维	曲江区	卢宇寰
重庆市	葛梦	郑州市	罗涛	遵义市	杜林骏	广汉市	李博	苏州市	宋晨阳	广州市	刘学宇
合肥市	徐海燕	常州市	徐协	广州市	霍志文	大连市	徐亮	上海市	王程远	太原市	蒋帅
哈尔滨市	方浩	库尔勒市	欧阳浩宇	昆明市	孟晓曦	韶关市	方嘉炜	佛山市	王俊涛	上海市	刘阳
上海市	凌云	锦州市	谭钧峰	济宁市	邵一	石河子市	何雨威	上海市	顾春军	唐山市	陈晓

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－8668378（8659190）或发Email至ad@ucg.com.cn查询。

交流空间

诗说："年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。"虽然每辑登上交流空间的读者都不同，但大家都有着玩掌机游戏和读《掌机王SP》的共同爱好，请多多关注新报道的朋友们哦。

姓名：祝瑜佳　　性别：女
年龄：12岁　　星座：射手
地址：重庆市渝中区上清寺喜陵桥西村84号3-1
邮编：400000
电话：(023) 63866111
想说的话：祝《掌机王》和《掌机王SP》成为最精彩的书刊。

姓名：李泽远　　性别：男
年龄：15　　QQ：421310749
拥有掌机：GB、GBC、GBA×4　SP×3
拥有游戏："《口袋妖怪》系列"、"《火焰之纹章》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《马里奥A》系列"，还有很多的赛车游戏。
地址：北京朝阳区望京西园323号1606
邮编：100102
Email：zipuvxiao@163.com
手机：13811650836
想说的话：好游戏，Nintendo造！

姓名：武金龙　　昵称：伊人君
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、NDS、PSP（等待中……）
QQ：25605739
Email：wujinlong747@hotmail.com
地址：上海市钦洲路760号11楼01室
邮编：200233
想说的话：欢迎更多朋友加入到上海的NDS掌机群——4240077，105个拥有NDS的上海人双手期待你的加入。奇乐的世界里，不同的你我在此相逢，将汇聚出耀眼的光芒。大家既然聚在了一起，相信就是一种缘分。

姓名：郑卓耘　　性别：男
年龄：19　　QQ：66849722
拥有掌机：神游SP(海蓝)、PSP(号称广州第一台)
喜欢游戏：我认为好玩的。
EMIL：snake2289322@hotmail.com
想说的话：我希望能够与各游戏平台的玩家交流游戏心得和经验，愿大家一起体验游戏的精彩！

姓名：李猛猿　　昵称：CROCODILE或ATHRUN
拥有掌机：PSP、GBA SP(银色)
最喜欢的游戏："《恶魔城》系列"和所有的RPG
QQ：233348015
想说的话：希望可以交到和我在一起在PSP中找到感动的玩友！

姓名：李巍　　性别：男
年龄：23　　QQ：33643762
Email：lingjingsooo@sina.com
联系电话：136-49872056
地址：东莞市旗峰路98号福民广场17、18楼东莞市鸿发物业发展有限公司
邮编：523013

姓名：史路平　　昵称：舞碎
性别：男　　年龄：20
最爱的游戏：《口袋妖怪》、《火焰之纹章》、《机战》
Email：gyqdrang@163.com
QQ：61356426
想说的话：希望《高达》及《机战》FANS加我好友，也欢迎《口袋》FANS加我，让我们一起成为真正的训练师。

姓名：宋吉祥　　性别：男
年龄：19　　QQ：52374078
拥有掌机：GBA SP、NDS（美版）
喜欢的游戏：RPG、ACT类
通信地址：辽宁省大连市理工大学附属高中3·3
邮编：116023
调侃一句：喜欢Will Pan的……找我！想与我谈谈NDS游戏心得的……欢迎！

姓名：刘超　　别名：为杰沉沦，为机痴狂
年龄：17　　性别：男
拥有掌机：GBA、PSP、NDS、SP（若抽中）
喜欢的游戏：ACT、RPG的一切一切
地址：宁夏银川市兴庆区北桥东巷新水小区7搞楼4单元502
邮编：750001
电话：(0951) 5048311、(0951) 8192780
QQ：55304631
想说的话：听着周杰伦的歌，玩着GBA，感觉好极了！

姓名：岳翼翔　　网名：暗地蓝魂
性别：男　　QQ：152213710
最爱的游戏：《马里奥赛车》、《马里奥和路易RPG》、《SD高达G世纪》、“《光明》系列”、“《索尼克》系列”……
地址：云南省昆明市五十七医院
邮编：650223
想说的话：谢谢交流空间给我机会和大家认识。

姓名：徐士超　　昵称：乔巴
性别：男　　QQ：277858276
地址：浙江省余姚市第四中学二（5）班
邮编：315400
Email：gyqdrang@163.com
联系电话：（2574）63259809
想说的话：曾经有一个抽奖印花放在我面前，我没有珍惜，直到失去以后我才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此，如果上天可以给我一个再来一次的机会，我会对小编们说：“我要中大奖！”如果非要给这次机会加一个期限的话，我希望是：立刻！

姓名：戴永潮　　昵称：one
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBC（透明）、GBA（透明蓝）
最喜欢的游戏：“《黄金太阳》系列”、“《KOF》系列”、“《口袋妖怪》系列”、
地址：广东省广州市番禺区石楼镇赤山东村宗仁大街一巷2号
邮编：511447
想说的话：爱掌机、爱《掌机王》、爱和我说话的人赶快来信吧，回信率101%！

姓名：黄小龙　　性别：男
年龄：16
拥有掌机：GB、GBC、SP
地址：安徽省宿州市南观凤池村24栋3号
邮编：234000
想说的话：让我们携手等待拥有NDS和PSP的梦幻时刻的到来！

姓名：孙飞　　性别：男
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、“《火焰之纹章》系列”
姓名：于浩　　性别：男
最喜欢的游戏：“《马里奥》系列”、“《塞尔达传说》系列”
姓名：侯放　　性别：男
最喜欢的游戏：“《黄金太阳》系列”、“《火焰之纹章》系列”
地址：辽宁省朝阳市第二高中
邮编：122000
想说的话：虽然学习很紧张，但俗话说得好：“玩SP不误学习工。”

姓名：丁昱文　　昵称：Domon或ドモン
性别：男　　年龄：16
现有掌机：GBA（没收）、GBA SP（现存）、NDS（实物图）、PSP（纸模）
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《SRW》、《洛克人ZERO》
Email：whyz_48@126.com
地址：安徽省芜湖市一中高一（8）班
邮编：241000
想说的话：S·RPG的王者，ACT的皇帝，RPG的帝王，AVG的白痴。

姓名：吴聊SP　　QQ群：9426483
Email：coolbird008@126.com
拥有掌机：GBA、GBA SP（个人设计的小人帽限定版）
想对大家说的话：我建立这个群目的是方便玩掌机游戏的人互相交流经验的，欢迎你的加入。

姓名：杨文杰　　外号：Super Star或TY·路飞
性别：男　　QQ：308393617
拥有掌机：GBA SP（蓝）
最喜欢的游戏：“《火焰之纹章》系列”、“《黄金太阳》系列”、“《恶魔城》系列”、《瓦里奥制造》、《古惑狼》
地址：辽宁省海城市海高二年十六班
邮编：114200
想说的话：小编大人们，发表我的个人资料吧，辛苦了！

姓名：和晓华　　性别：男
拥有掌机：SP、未来的NDS和PSP
最喜欢的游戏：《塞尔达传说》、《烈火之剑》……
地址：云南大学东二院一幢217室
邮编：620091　　QQ：278425971
电话：（0888）5176289
想说的话：大家一起来游戏，祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：姚筱志　　性别：男
年龄：13　　拥有掌机：GBA
最喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、“《高达》系列”《牧场物语》、《恶魔城》
地址：上海市杨浦区沙岗路浣沙三村16号104室
邮编：200433
电话：（021）65483903
想说的话：祝大家玩得快乐，喜欢游戏的人，交个朋友吧。

姓名：毛伟清　　昵称：Vickey
性别：男　　年龄：18
喜欢的游戏：“《火焰之纹章》系列”
地址：江苏省常熟市芙城镇学前街110室
邮编：215556　　QQ：356063076
想说的话：喜欢游戏的朋友加我吧！

更正：《掌机王SP》第10辑中，宋谌应为宋谌黎。

文 LIKY

小编日记 LIKY的元宵之夜



按中国的传统习俗，过完元宵节，年才算是真正地过完的，该学习的学习，该工作的工作，再不用成天想吃喝玩乐那档子的事了。元宵节那天是做完了《掌机王SP》11辑的空档期——难得的休息日，而手上正好有两张朋友给的“元宵灯会”的票，所以我和GF找到了好去处。

街灯渐渐亮起来的时候，我们终于找到了人迹寥落的灯会，远远地就看见了那一片灯火辉煌的极地，金碧辉煌的花灯拱门让我迫不及待地翻出相机对之连连按下快门。真庆幸我带了三脚架来，否则在这样的夜晚，在这漂亮的夜景前，如果用手持拍摄会毁掉多少美丽的瞬间啊。



▲春意盎然。

直冲门口的是一条龙，耀眼的一身金黄，脖子上系着绸缎红结，仿佛刚从暗夜里游来，向游人兜售着一年的欣喜和吉祥。人们掩饰不住满心的欢喜，在它面前频频留影。右边大大的“春”字把我吸引了过去，暖暖的红色灯光让我感受到严冬过后的春意。而GF看中的是由玫瑰花拼成的心形花灯，在音乐响起的时候，两个小人在乐池中亲吻，花灯名为“玫瑰之约”。

我突然发现不远处一座壮观的建筑，赫然是雄伟的“人民大会堂”！慢慢走近才发现里面还有身穿少数民族服饰的人偶在其中，我正想进入其中一探究竟，突然发现发现旁边有一行红色的字样——“小心触电”，我连忙后退出来。

远处传来阵阵雄鸡报晓的声音，循声望去竟见一个巨形鸡舍，鸡舍旁还有绿树红花映衬，丢下一枚硬币，屋顶上的雄鸡就一声长鸣，接着鸡舍中的大母鸡就“咯咯咯”地下个乒乓球蛋给你，有趣得紧。

如此美妙的夜晚，如此精美绝伦的花灯，竟然少有人观赏，LIKY不禁有些暗自惋惜。忽然发现会场

好像少了些什么，仔细一想，有了花灯，没有灯谜怎么能算得上元宵节呢？GF跑过去敲着桌子问负责人，今晚是否有灯谜？回答说，有，马上就去挂上。



▲玫瑰之约。

走马观花地在偌大的会场里转悠，不知从何时起，一张张的灯谜旗帜一样在风中开始飘扬起来。而会场里人群好像突然之间从地底冒出来一样，竟然开始涌动起来。在我们还在冥思苦想之际，已有人拿了灯谜向兑奖处走去了，“竟然还有奖？”我和GF才会过来，连忙回头去拿刚刚猜出来而没有撕下来的灯谜，发现很多已经被人先一步取走了，没关系，从头来过就是。

“7÷2，打一成语”，GF沉思数秒，脱口而出：“不三不四”，我大笑：“你才不三不四呢！”她瞪我一眼，飞快地撕下灯谜。

我也不甘示弱，“伯约兄，打一相声演员。”伯约不就是《三国》中的姜维吗？他的兄弟也应该姓姜罗？那不就是姜昆？我连忙撕下来。

很快，我们手上有了4条灯谜，来到兑奖处，全对了，换得了一个名片夹和一支圆珠笔，我和GF拿着奖品仿佛受了莫大的鼓舞，继续返回人潮如织的会场，准备再大干一场。

“老舍，打一三国人名。”自认对《三国》还比较熟悉的我，看到这条谜语当即驻足，我对GF说我一定要猜出这条灯谜，沉思良久，仍然不得而解，GF丢下我跑到别处。突然听到旁边一个小孩的声音：“老舍，打一三国人名……嗯，是诸葛亮吧！”我回头看着小孩才七八岁的样子，旁边他



▲漂亮的中国结。

爸问他为什么，他说：“老舍，不就是茅庐吗，诸葛亮就是住在茅庐里面的啊……”我不禁莞尔，说起来是有一些联系啊，不过他爸爸显然也不太赞同，连称不太对，小孩越来越来肯定：“肯定是的，不是有刘备三顾茅庐的故事吗……”看来他对《三国》了解一些，也许是仅仅了解这一个典故，正好急于证明自己，说着他便欲撕下灯谜，他爸连忙阻止：“别别别，你这个不确定，别忙着撕，别人还要猜的……”我笑着走开了，也许那个小孩真的猜对了呢！

迎面看到GF捏着数张灯谜满面春风地朝我走来：“看我一下子猜了7个，厉害吧。”我差点晕倒，才几分钟时间？没这么夸张吧？她兴奋地将那几个灯谜解释给我听：“‘乐看愚公移山，打一外国画家’，这个肯定是‘梵高’了，把高山移走，肯定是讨厌它高了嘛，烦高，梵高。还有这个‘高丽胭脂汤，打一歌星’，肯定是‘韩红’了，高丽就是韩国，胭脂就是红色……”她连珠炮似的说下去，听得我连连点头，“嗯！嗯！有道理，有道理……”随后GF开始算账：“3个灯谜就可以换一个名片夹，我们再猜两个，就可以换3个名片夹了。”我不禁笑了起来。

看来我是比不上GF“冰雪聪明”了，随后猜了半天我只拿下了两个，一个是“银装玉裹锁蓬莱，打一欧洲地名。”我当即猜到是“冰岛”；另一个的谜面是“橘黄冠众芳，打一台湾演员”，说到这个谜语可费了我老大功夫，我一看到“冠众芳”的字面就想到肯定跟“群”字脱不了干系，于是立刻想到那个演过《田教授家的28个保姆》叫什么“什么群”台湾演员，但一时就是想不起来叫“什么群”，我突然灵机一动，拿出我的N-Gage来上Google搜索，嘿嘿，查到了，“李立群”，没错了，就是他，“李”也就是“李子”，可以解释为橘黄色的，而“立群”解释为“鹤立鸡群”，也就是“冠众芳”，哈哈，谜底就是“李立群”。我飞快地撕下灯谜，转身欲走，却被旁边一个姐姐拉住：“哎！小伙子，别猜中了就走啊，给咱们说说，谜底是什么啊？”旁边的几位也连连称



■巨形鸡舍。



▲挂满灯谜的花灯架。

是，我只好停下来给他们解释……听完我的推断，那姐姐说：“嗯，有一些道理，但不知道对不对！”

看看天色已晚，我们美滋滋地盘算着今晚的奖品向兑奖处走去，想想兑奖处的工作人员又要目瞪口呆的样子，不免得意地眉飞色舞起来。

“不对！”

“什么？又错了？那这一条……”

“还是不对！”

……

天哪，这次的9条谜语，竟然只有那个答案“冰岛”的对了，其他的全军覆没，尤其是我那个十拿九稳的“李立群”，正确答案竟然是“金超群”，这家伙是谁？哦，想起来了，就是那个演黑脸包公的！真想把他推到狗头闸里去。而GF遭遇惨败后来更是愤愤不平：“什么谜语啊，答案都不是惟一的，我猜得明明是对的……”

不过这点挫折感很快就从心头消失，人潮的欢声笑语让我们的心情再次轻松起来，在路边买了“摔炮”，我们跟小孩们互相扔来扔去，听着清脆的鞭炮声，感受着浓浓的“年”的味道。

黑色的夜空不断有礼炮绽放，绚烂的灯火最后都消失在无边的黑夜里，不禁感叹欢乐的时光总是走得太快，不过，我用相机记录下的这一幕幕却永远不会流逝。



▲3+2等于4（打一数学用词），大家来猜猜。



LIKY手记：这篇文章可以说跟“游戏”毫无关系，写在《掌机王SP》只是想跟读者分享一下自己的快乐，希望让大家觉得小编并不是一个书本上的平面造型，不是专谈游戏的人，而是一个平平常常生活中的人，希望能给读者亲切的感觉，也希望大家能喜欢这篇文章。

神游，我们在期待，你带来的幸福

文 淡淡雪湖茶 编 LIKY



最近总是在各大论坛上看到这样的消息："神游公司将会推出行货版NDS！"

不可否认地说，神游的确是给中国掌机业注入了不少的活力，至少它办到了我们许多玩家都没有想过的事情——把行货GBA、SP带入中国。然而从那一天起，神游似乎又突然间成了玩家们发泄的对象，这样的帖子连在神游官方指定的论坛上都会出现。而神游一向的低调行事也使这样的一股风愈演愈烈，但在这之后我们玩家真的应该问自己，我们对神游的处境真正了解多少？

2004年5月29日，神游召开新闻发布会，宣布小神游GBA将在六月中旬上市，并将兼容市面上数千款的GBA/GBC游戏。虽然这在当时因为E3展会热风的影响，并没有太多的玩家关注。然而在6月8日小神游GBA确实发售了，相信很多玩家在电玩店看到这样印着"iQue"字样的GBA时都相当惊讶，神游的名声逐渐在玩家中传开来。

10月27日，神游SP以650元的低价在国内上市，首日出货量也有2万台之多——在水货、翻新机横行的市场，能有这样的销售量也是相当不错的了，随这两款主机一同推出的两款全汉化作品《瓦利欧寻宝记》和《超级马利欧2》也令玩家们为之兴奋，神游一时间成了中国掌机业的救星。

然而在接下来的几个月，神游公司除了几项活动之外，竟迟迟没有推出汉化的作品，这使玩家们渐渐对神游失去了兴趣和信任，网上网下有关神游的各种言论也在不停地孕育、发芽。从"神游终止汉化GBA游戏"再到"小神游SP是用日产廉价机芯"……而神游公司低调行事的态度以及与玩家间不很畅通的沟通方式甚至刺激了这些言论的滋生，玩家心中刚刚燃起的希望亦蒙上了一层阴影。也许神游并不知道，神游本该带给玩家们的信心正在一点点地消失。

2004年11月10日，主题为"中国人的SP，等你来设计"的大赛开幕，很多玩家热情响应，纷纷上交自己的作品。我们可以看出，支持神游的玩家不在少数。而最终那一台黄金小神游SP之中，又包含了多少神游人、多少玩家的支持与努力！

2005年初，许多玩家从报刊上得知神游机上的四款大作终将出炉，似乎预示着神游并没





有放弃任何的汉化工作，然而流言蜚语却并没有得以歇息，这其中有一个原因便是NDS的到来。

2004年11月21日，NDS美版发售；12月2日，日版发售。发售伊始被炒到天价的NDS让许多玩家望而却步，于是，神游NDS无疑成了各大论坛谈论的焦点。不时有“神游内部人员”爆出的消息传出，从点击率上不难看出玩家们对行货NDS的关注程度决不次于日美NDS的发售。然而几个星期的焦急等待却再一次使部分玩家失去信心，有关“神游NDS”的帖子也成了不少人谩骂的焦点，不经意间，言辞争斗亦越演愈烈，不少玩家把矛头直接指向了神游公司。

但是玩家们，我们有必要责备神游吗?

在那个GB的时代，没有行货，没有多少中文游戏，我们一样是兴奋地、激动地走我们的掌机之路。买了水货又能怎样，我们只要我们手中的GB，不去索求其他。然而今天，时代变了，玩家们的品位也变了，我们追求更优秀的游戏的同时，也在追求着有着更优秀的售后服务、更多的汉化游戏。神游的出现，是一场及时雨的来临。不仅成功拿下了GBA、GBA SP在大陆的发行代理权，更是把GBA和SP上Nintendo的标志替换成了iQue。虽然只是一个小小的改变，但意义异常重大，这一小小的改变也应该让我们玩家兴奋才对，因为从那一天起我们拥有了真正属于自己的掌机，属于我们自己的游戏!

许多玩家们都知道，中国的游戏审批走着一条不便捷的路，没有分级制度，没有严格的审批标准，这一切都让神游太难太难。坦诚地说，作为一家盈利性的公司，神游不会只推出区区两部汉化作品便草草了事。SE社的秘密造访，Nintendo高层的出现……其实神游一直在努力，也许我们玩家并不了解神游在做什么，在做着怎样的努力。那么，我们又何苦去埋怨神游呢?

该是我们的东西，我们就一定会得到!

行货，曾经和玩家们多么远的名词，如今和我们是如此的接近。汉化游戏，曾经多少无私的汉化者们追求的事情，如今，和我们也是如此的亲密。“全中文”不再是JS们的虚伪的口号，是我们看得见玩得到的!神游已经给我们带来了很多很多。玩家们，我们是不是太过奢求了?



神游，我也是刚刚知晓你，刚刚从海蓝色的SP上领略到你。你承载了多少玩家的梦，你背负了多少无辜的骂名，我们不见得很了解。但我，我们玩家都相信你一定会给我们带来我们要的幸福!

后记：笔者写这篇文字的动力不仅仅在于几张帖子，更是想告诉那些怀疑着神游、不支持神游的玩友们，我们没有必要去指责神游。我们应该要得更多，神游公司的内部也一定在做着这样的努力!我们应该记住，神游的东西，就是我们自己的东西。有了我们的东西，就是幸福!何为幸福?本山大叔一句“幸福就是遭罪”中蕴含着多少的真理。我们遭罪过了，幸福也就一定会在我们面前出现!



运筹帷幄，决胜千里

——GBA战棋游戏漫谈

文 烛之武
编 LIKY

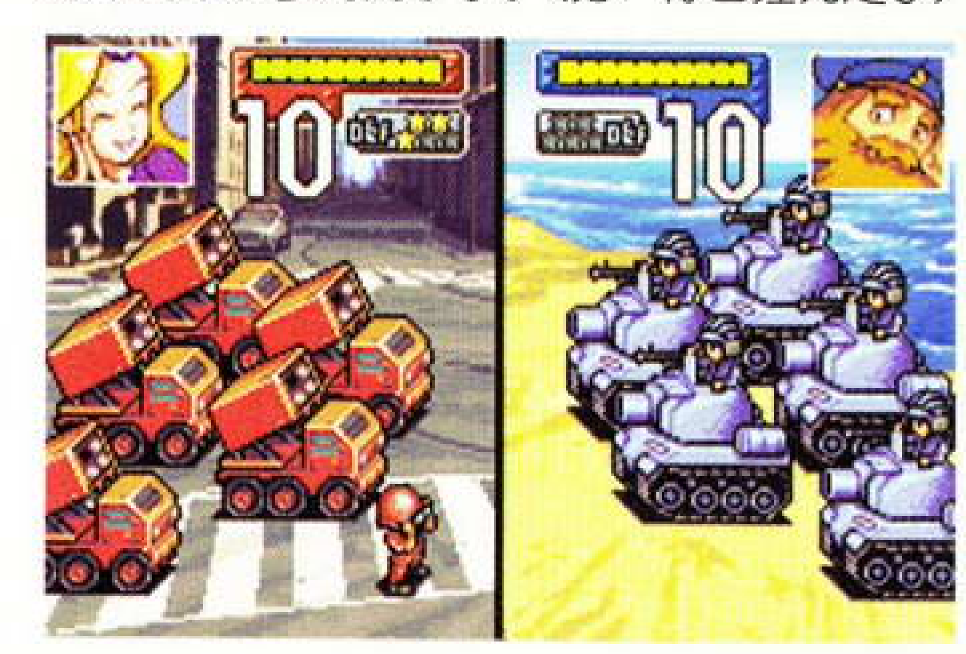
就像《火焰之纹章》是战棋游戏中的泰山北斗一样，战棋游戏同样在各类游戏类型中有着不可撼动的地位。自从其诞生以来，还从未遭人冷落过。它之所以能够经久不衰，无疑要归功于其非凡的内在魅力。就像RPG、ACT等游戏类型，都是拥有强大生命力的，这主要是因为它们适合玩家的口味，而反面例子像STG今天就已经无法重现昨日的风采了。随着任天堂异质掌机NDS的推出，势必会有更新的游戏类型产生，正所谓长江后浪推前浪，但届时能否对得上玩家的口味就不得而知了。不过在这之前，我们还是先来看看我们所能触及到的经典吧。

首先要坚信战棋游戏是决不会没落的，因为她那种独特的魅力绝对是其他类型游戏所无法比拟的——包括同为战略模拟类的即时战略游戏，如果说即时战略能够让玩家真实地体会到指挥实际战局的紧张感，那么战棋游戏就可以让你真正领悟到何为兵法策略何为战略的真谛。就其中一点来说，即时战略的各种地形不会被细化到寸土可挽战局的地步，而战棋则不同，在某些经典战棋游戏中，地图上的每一个单位都是经过仔细斟酌定格下来的，其严谨的布局所造就的无与伦比的高超战略性无疑是普通即时战略游戏所望尘莫及的。这点也正是笔者喜欢战棋游戏的最主要原因。总之若想要身临其境指挥战局就别错过即时战略游戏，而想要悠闲的品味四两拨千斤的严格战略性就一定要选择经典的战棋游戏了。而实际上掌机中的即时战略游戏总共也就那么屈指可数的几款，所以喜欢战略游戏的掌机族们多数还是爱好战棋游戏的吧——如果这样的话，笔者就斗胆往下说了。

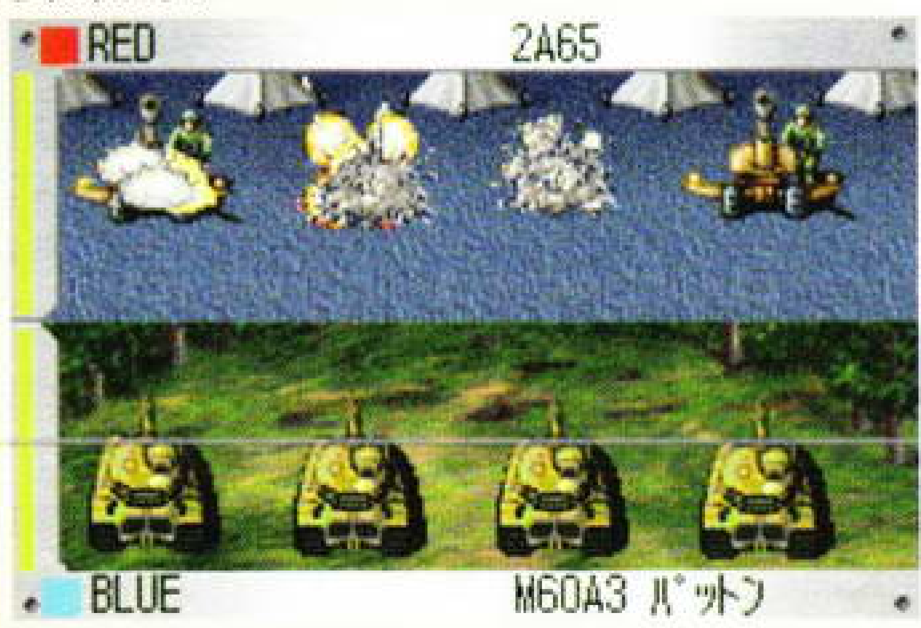
现在的战棋游戏由于某种原因被划分成SLG和S·RPG两大类，顾名思义就可以知道两者的区别就在于S·RPG是在SLG的基础上加入了RPG的某些系统——不仅仅是剧情，因为现在的某些SLG也是有剧情的。最主要的是RPG的育成系统——这条几乎已经是所有游戏的必备系统了。它的最大优点就是使游戏中常常有新的东西被发掘出来，还让玩家有种养成的成就感，从而使玩家不会感到厌倦并且有兴趣玩下去，所谓常玩常新便是意指于此吧，所以山内老先生才会提出那条定理。既然如此，战棋游戏最重要的战略性当然会受此影响了——比如平衡性受到严重破坏的游戏——我不得不请出我们杰出的代表——《机战A》。本人感觉掌机上的"《机战》系列"本身就不大有很高的战略性，再加上它的系统，就更可以将之称为"挂着战略的幌子的低能战棋游戏"了。（此纯属笔者个人意见，各位"机战Fans"要算帐都来找我吧，来人来函一律欢迎啊—_—）

SLG篇

谁也无法告诉你SLG与S·RPG孰优孰劣，只能说是各有千秋。实际上GBA的纯SLG还真找不到几款。（难道从这点就可以看出SLG相比S·RPG要稍逊一筹？）典型的代表自然非《超级大战争》与《大战略》莫属了.《超级大战争》无庸置疑是一个经典的系列，而《大战略》笔者就不敢妄评了，只象征性地举一个例子：我有个朋友，买的第一盘卡就是《大战争》，买完后暴玩一通，一下子就喜欢上了这种战棋类游戏，随后像《封印之剑》、《皇骑外传》等都成了他的收藏品。然而他还是比较喜欢纯SLG游戏——就像"《大战争》系列"。因为那时《超级大战争2》还没发售，我便推荐他试试《大战略》，毕竟也是早期的经典招牌嘛。过了一段时间，我来问他觉得《大战略》怎么样，那家伙只说了一句话，但却称得上是至理名言："我想把那盘卡撬了。"(爆)为了不被《大战略》的Fans追杀，本人就不再举更多的例子了。（旁：你已经死定了）



其实这款游戏有些地方还是比较有创意的，比如战斗画面的视角——虽然不敢说它是否成功，但的确是独特。而且本游戏还有一大亮点：以实物的名称为游戏中的武器命名，比如F-117、90-坦克，可谓包罗万象应有尽有。爱好军火(—_—)的朋友可以大饱其欲了。总之这是一款专业游戏，不是战棋的严重中毒者不用尝试它了。



▲《大战略》的战斗视点是俯视的，敌我双方上下对立。

相比《大战略》在GBA上的为人诟病的表现，"《超级大战争》系列"的成功是玩家有目共睹的，这也表现出了SLG足以与S·RPG一决高下的强大实力。明显的战棋特色以及战略的细腻性(其实这点《大战略》并不逊色，只是其地图画面实在令人难以恭维)使之纵然画面不是极其华丽却依然有着让人痴狂的魅力。实际上这种任氏风格的画面看起来简单幼稚，却有一种清新的风格可以令人百看不厌——出自同一制作小组的"《火纹》系列"与其有相同的特点，这是后话。

任天堂公布的异质掌机NDS的新作《大战争DS》，据说可以分为陆、空两阵开展战争，这还真是前所未有啊，不愧为战棋游戏的最终决定版。可以想象这样全新的要素会为游戏的战略特色增色多少，至于这种要素会不会成为战略游戏的必备系统就不得而知了。毕竟目前还只有任天堂一家开发了这种双屏掌机，把类似于PSP的屏幕一分为二似乎有些不太现实，是否只能在NDS上玩到这种新型战棋游戏就让我们拭目以待吧。

S·RPG篇

关于SLG就说这么多，下面还是谈谈战棋的主流S·RPG吧。作为现今战棋游戏的中坚力量，S·RPG的实力自然是不容小觑的。看看有多少正在被某些战棋游戏虐待的苦难兄弟们，这点就不言自明了。当然想统一给S·RPG的特点定义，恐怕不是一件容易的事，因为现在的战棋游戏实在是各有特色，甚至截然不同，可以说除了游戏的最基本系统相同外，很多地方都可以将S·RPG分成几个不同类型的游戏了。也就是说各个游戏所侧重的方面是不同的——这也可以说是因为不同的人的口味是不尽相同的吧。有的玩家追求的是战略的乐趣和统帅千军万马的满足感，也有人喜欢养成的感觉和使用自己培养的强力角色的成就感。但毕竟是战棋游戏，游戏的难度还是占主导地位。然而难度并不等同于战略性，即便在战棋游戏中也是如此。可以说战略性是难易度的必要非充分条件，而难易度是战略性的充分非必要条件。(笑)既然这样就从"简单"的战棋游戏说起，说到简单的游戏，似乎没有。(汗)因为不论在何种方面，一个游戏总有它的难点的。这样的话，就只好说说各游戏的难点在什么地方了。

以多欺少，以众围寡——仗势欺人类

这类敌人是以扩充兵力以及提升BOSS的HP来增加游戏难度的——我不得不在请出我们杰出的代表——《机战》。当然也不是说它的难度不受其他因素的影响，只是因为这两条影响较大而已。大家是有目共睹的，一般当每话开始时都会有一张超级大的地图，然后会有很多敌人成群结队地集中出现在地图的某个角落，基本上在二十架以上吧，而且他们不会杂乱无章地摆在地图上任人宰割，而是布下阵型——所谓"阵型"根本就是某个对称的图形，可以说于实战几乎毫无帮助，只是让场阵容华丽一些，接着我方队员便精彩亮相了：选定参战人员后，他们会在地图的另一个角落——基本上是与敌人成对角线的地方——摆出与敌人一样华而不实的阵势。接下来要做的，就是冲着敌人狂冲了。很多时候，敌人的杂鱼部队会被你像切菜一样一个个干掉，不过，他们的增援经常也是一批接一批，所以很多时候这就是一种屠杀的过程——做这些的目的除了练级和赚钱，追求的就是一种爽快感了。另一方面，《机战》的画面可以算是华丽之极了吧，这也是系列的特色，恐怕没有什么战棋游戏可以华丽到如此的程度。无论从特写、动感等各方面的角度来说，《机战》的画面都已经将GBA的机能发挥地淋漓尽致。然而本人看了几遍后就会有一种"至今已决不新鲜"的感觉，似乎再华丽于我也不过如浮光掠影一般，很快便觉得腻味

了。实际上我想更多的人会更在意内在的东西而非华丽的外表吧——当然也不是说画面不重要。其他的就不多说了，再举个例子：我有个兄弟，狂爱“《机战》系列”，每有《机战》的最新作总是第一时间入手，对其每一作的进化都赞不绝口，然而几乎每个角色的特写画面都只看一次，以后便是一边看着一堆数字变化一边攻城夺寨了。从这里可以看出两点：一是《机战》的战斗画面绝对无话可说，即便将其名列GBA游戏画面冠军也当之无愧。二是其爽快感做的十分到位，让人感觉酣畅淋漓，（当然是指关闭游戏画面时的感觉了，战斗画面开启的时候可是截然相反的感受哦）最后就祝大家玩得爽快吧。



▲《机战》的战斗画面可位列战棋游戏之首。

兵法无常，似败实胜——经典残局类

残局在象棋中是非常经典的一部分，君不见无论大街小巷或是路旁广场乃至地下房上都被号称××象棋隐者的貌似丐帮帮主洪七公的长老占据着，身前摆一残局，据传乃宋时××林间高人所创之无人能破失传百年的“珍珑棋局”，并扬言但有谁能攻破此局老夫必将拜其为师当场磕头终生服侍您老人家知道进棺材为止。可以说有些还是有些水平的，并非凡人可以轻易攻破，所以他们这些残局大师还可以混口饭吃。但若是哪天非常不幸地被一些真正的象棋大师如鄙人（汗）见到了，估计他们就会体会到什么叫挫败感了。闲言少叙，我们还是来看战棋吧。所谓残局，其实就是由玩家充当极劣势角色来试图反败为胜的一种可在实战中形成的局面，通常情况下，残局只有一种解法，所以解出来后定然会有一种茅塞顿开的感觉，这种感觉放在战棋中呢，就演变成极大的成就感了。通常这种感觉比在一般战棋游戏中感受到的更多一些，毕竟是只有惟一解法的残局，感觉自然不同。说了这么多废话，好像还没说到底是什么游戏是吧，其实大家也都心照不宣了，惟一将残局这一经典要素融入到游戏中的恐怕只有《机战D》了吧。（恕我不得不再次请出我们杰出的代表……）这也是我对《机战》产生更深认识的最主要原因。虽然只是作为过关后的小游戏出现在游戏中的，但也足以令人大呼过瘾了。这些小游戏把平常在实战中的一些几乎形同虚设的要素都用上了，比如光束武器在水中无效化、地形影响效果、强气机师的妙用等等，可以说是麻雀虽小五脏俱全，集大成而择其精，不得不令人赞叹：原来《机战》可以这样玩啊！它那独到的战略性的确让许多自诩为战棋老手的大侠们黯然失色了一回。相比正宗关卡的胡乱厮杀，我只能说它的确比较有价值些，当用自己的智慧一一攻破每个小关时，那成就感决不是打败某个BOSS所能够比拟的。每过一关，笔者都不自觉的赞叹战局的微妙，顺便自我赞扬一番，感觉果然良好。（笑）眼镜厂能想出这个点子想必也是天意吧——作为《机战D》的一大亮点，它做得完美无缺，游戏本身也因它而上了一个台阶。这种力挽败局的是十分奇妙的，以奇制敌，反败为胜这不正是最精彩的环节吗？眼镜厂做这个小游戏实际上将“战略”中最精彩纷呈的那部分提炼了出来让我们享受——残局的真谛不也正在此吗？



▲《机战D》中附加的“残局”关卡绝对是神来之笔。

然而事物皆有其两面性，在精彩的东西也会有它的缺憾，而这种小游戏的硬伤就在于它的不可重复性——因为每个残局只有惟一一种解法，当攻破之后便不会有兴趣再来一次，因为那就毫无意义了。这也正是残局的局限性所在。不过这点缺陷相对于其整体的成功也只是完璧微瑕，只要有第一次攻破关卡时的满足就已经足够了——话说回来，它的不可重复性也应该是这种小游戏不可能成为战棋游戏主要模式的最主要原因吧。

步步为营，缓缓压进——宏伟战役类

刚才说过残局类游戏是将战争策略中最精彩的环节提炼出来供玩家玩味，那么这一类便是将一场大魄力的战争的宏大场面与每一个精彩的角落完全演绎出来。当然前提是你要像我一样拥有高超的战略头脑以及细腻的思维能力，(—_—)不然就只好演绎一场己方人员以一一悲壮地倒在血泊中的历史悲剧了。就是说玩这种游戏的人最好先对受虐习以为常。说到这里大家已经猜出了，它就是让人又爱又恨的《火焰之纹章》。其实《FFTA》和《皇骑外传》也是令人痴狂的经典，据说《FFTA》还是公认的最耐玩游戏，但《火纹》有一点它们绝对是可望不可及的：BT的储存方式。仅此一点，它的难度就要比另两作高出许多。而《FFTA》和《皇骑》同样有一点是《火纹》无法企及的——高低差的设定。这的确可以为游戏的战略性增色不少，再与人物方向的设定相结合，可谓是珠联璧合，天衣无缝。可以说两者就是以此为灵魂的，当初《皇骑》不就是靠它来成就风云霸业的么。还有一点是关于战斗画面的，像《皇骑》这种战略游戏是把游戏画面直接表现在地图上的，即使是《FFTA》也不会出现类似《机战》式的过场画面，所以有一种精致细腻的感觉，当初笔者就是因为这点才爱上《皇骑外传》的。然而有一点很是令人厌烦——电脑的思考时间太长了，尤其到了地形复杂之时，这种有高地差设定的游戏的进程之缓慢更是可以与同类战略游戏《Q坦克大战》相媲美，使人感觉很不流畅，《皇骑外传》尤甚。相比之下，《火纹》便凸显出她那行云流水般的流畅感了。然而它们谁也无法与《机战D》相提并论，那家伙在战斗画面关闭的情况下，按住R键居然可以使敌人利用瞬移自动到位，真乃流畅至极。

下面还是以标准的《火纹》为例说一说这种演绎宏大战争的战棋游戏。首先大家看到了数字在游戏中所扮演的重要角色，每一个数字都可以成为挽救战局的救命稻草，这点是其他战略游戏所不及的：《皇骑外传》的主角刚登场时便已有一百多HP，完全不用担心死亡，《机战》就更不用提了。然而《火纹》却是以其精确性为基础来铸造高战略性的，这两种方式也说不出孰优孰劣，只是看个人喜好了。由此我们也可以看出，《火纹》这类战棋游戏中是没有“超人”这一说的，任何人只要胆敢孤军深入奋战沙场而不求他人救援，都只有死路一条。当然除了《火纹》中初期的圣骑和凹点出的强力角色，这也就避免了玩家只注意个人英雄主义而忽略整体压进的战法的情况发生，从而使玩家体会到战棋的真正乐趣。



除了数字上的精确，“《火纹》系列”还有一种对地形精确性的追求，就是说任何一寸土地都有可能逆转敌我双方的战局优劣形势。这也就避免了玩家在战场上胡乱冲锋的战法，因为不定何时你就会被敌人围攻而死，到时候连你自己都不知道敌人是从哪里冒出来的，以至于自己都不知道自己是怎么死的。有时在上一回合还杀得热火朝天，下一回合就会被围殴了。而根据上面的理论，任何人如果落到被人“圈踢”得地步，基本上就九死一生了。这就要求玩家在行动之前一定要先计算好敌人的攻击范围以避免落得四面楚歌的状况，简单来说就是该游戏很容易死人，而恰恰《火纹》中角色阵亡后又是无法苏生的，再配上BT的储存方式，这些系统就逼迫玩家思维不得不再缜密一些，决策不得不再高明一些，于是游戏的难度一下子增加了许多，也就形成了以“高战略性”为系列特色的《火焰之纹章》了。



纵览GBA的战棋游戏，可以看出SLG大多是以现当代为背景的：坦克飞机战舰都是我们在生活中可以见到的；而S·RPG多是以古代或未来为背景的：古代时弄些魔法啊、召唤兽之类的来增加游戏的神话色彩，未来时便造出什么高达、扎古之类的来吸引玩家眼球。不管怎么说，它们都是用来把战棋游戏的天堂装饰得更加金碧辉煌的。在此劝那些还徘徊在战棋世界大门外的朋友们：为了不让你们此生留下遗憾，请加入我们战棋一族吧，这里能够让你们知道什么是战略的精髓，能让你体会到英明决策的成就，能让你常有慨叹天下的激情，能让你领略到“运筹帷幄，决胜千里”的豪情！

小编故事<一>


那两个家伙
整夜在吵……


他们又迷上了什么了？


哎呀！


马修！！那玻璃
没事吧！很贵D！


雷伊，轮到你玩《为你而死》啦。


哦？好啊。


两个长耳朵族凑在一起研究。


好好玩啊。
没GF的人就需要这个来安慰自己呀。




这是读者说的。


啊！正好试验下《波波罗物语》的死机BUG……

小编故事<一>





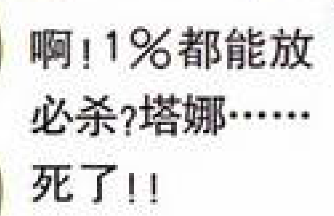
















那是意外！别打我，顶多今晚跟你换房间！











NDS游戏集锦



除了AVG大作《异色代码 双重记忆》的实际演示外，还有众多NDS新作等着你来观赏。

PSP新作大集锦



美版PSP发售在际，众多的美版PSP游戏影像定让你目不暇接。



GBA新作拼盘



《皇牌空战》、《机兽新世纪》、《超级军队战争》……GBA新作一个都不能少。

劲作直击



《永恒传说PSP》：《传说》中的经典被完美复刻，PSP的影音表现力和经典RPG结合会有怎么样的表现呢？

热血最强



《风之克罗诺亚 传说的星之纹章》全BOSS无伤演示

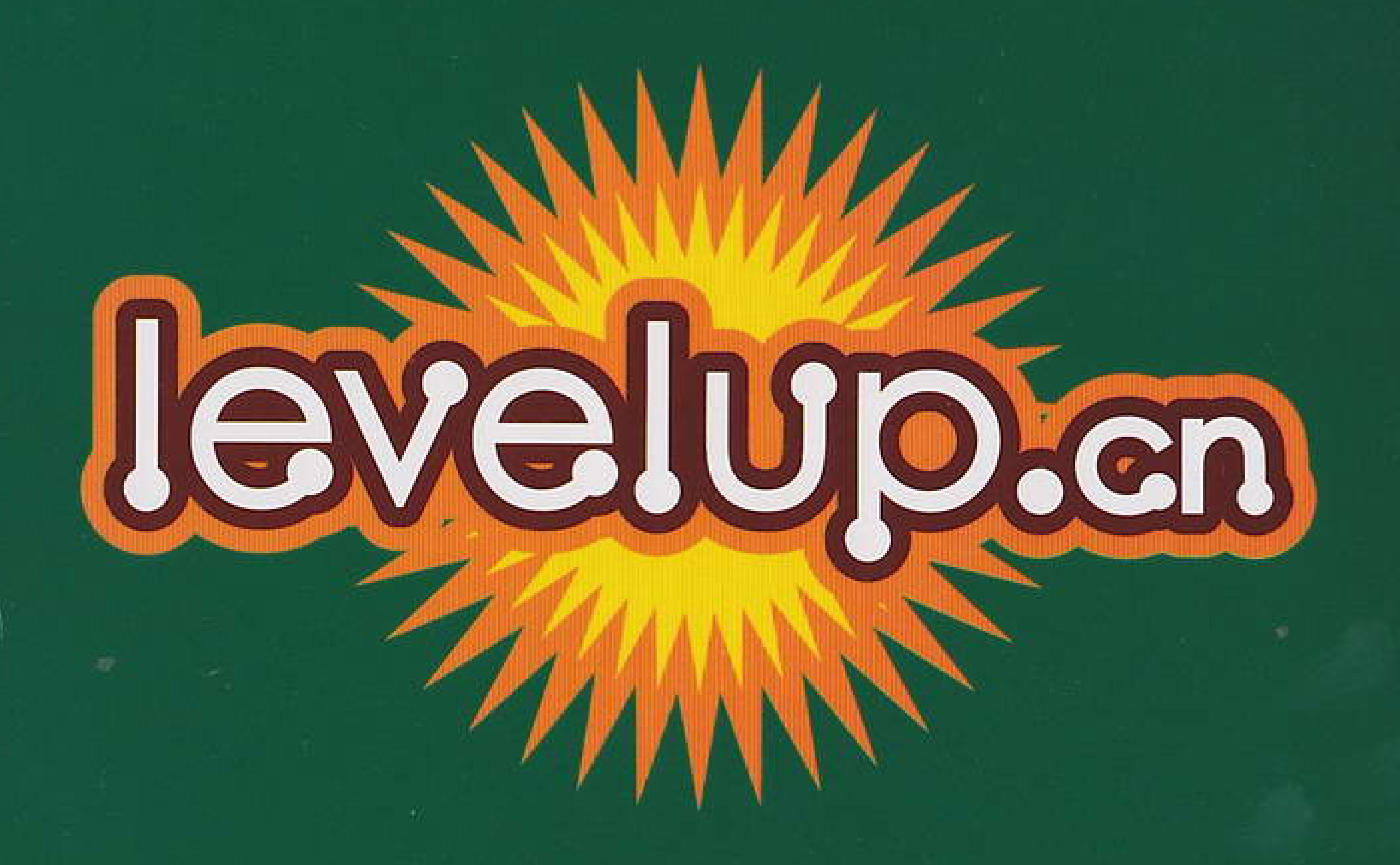
欣赏一下可爱的克罗诺亚如何大展神威的吧。

ENDING SONG



《为你而死》现场演唱会

兔子团的真人街头表演，带给大家《为你而死》中那首经典的"RUB IT"。


levelup.cn

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP VOL.13

3月29日 全国上市

超值赠品

赠 神秘礼品！

赠 多功能卡带收藏盒（可以放GBA&NDS卡带）

赠 口袋光环 更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。

口袋光环 VOL.13

幸运大抽奖——时尚掌机等你拿



每辑都有大奖

每辑都有惊喜

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第13辑将公布第11辑大奖名单，别错过。

定价：12元

ISBN 7-88488-356-2

9 787884 883561

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品